SVM multimédia

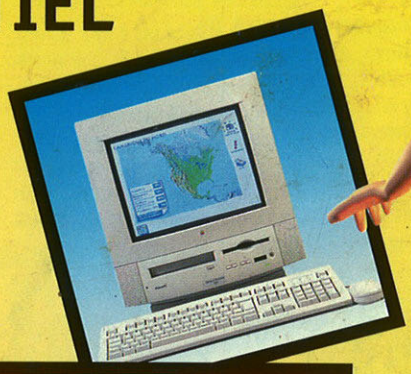
N° 1

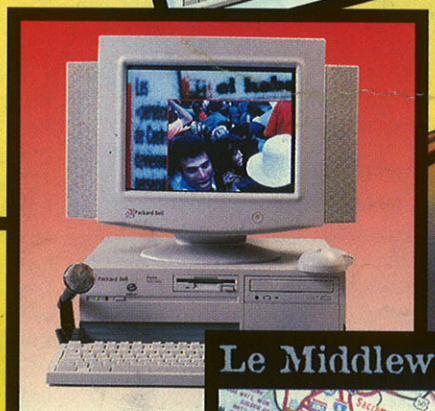
VIVRE LA MICRO CHEZ SOI

NOUVEAU
LE MAGAZINE PRATIQUE DES UTILISATEURS DE PC OU DE MAC À DOMICILE

Un micro-ordinateur en famille !

UN DOSSIER ESSENTIEL ET *impertinent*
POUR TOUT SAVOIR,
TOUT COMPRENDRE,
TOUT IMAGINER
ET TOUT CRÉER...



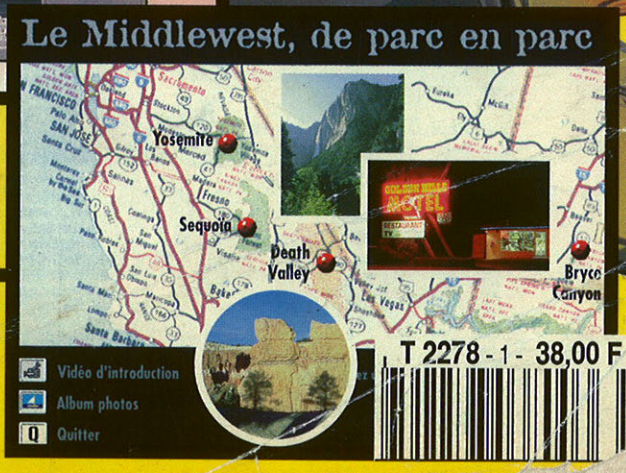


Comparatif

Les micros faciles pour le multimédia

A faire soi-même

Le récit interactif de vos voyages



T 2278 - 1 - 38,00 F

Approche ... respective. Document non contractuel. - 3615 - 1.27/min. - 361

Avec Creative, ent
fascinant du

MÉDIA

Les cartes audio

Ajoutez le son stéréo 16 bits aux possibilités de votre PC ... et profitez d'un prix très compétitif!

Sound Blaster 16 Value Edition

Nouvelle référence des cartes audio pour PC, cette carte ajoute le son de qualité CD aux possibilités de votre ordinateur. Cette carte possède une interface CD-ROM IDE permettant de connecter directement tous les lecteurs CD-ROM IDE. Logiciels Windows : Creative EnsembleAV, Creative Wave Studio 2.0, Creative Soundo'LE, Creative Mosaic. Logiciels de synthèse vocale : Creative Talking Scheduler, TextAssist.

Sound Blaster 16Pro

Son stéréo 16 bits, puissantes capacités de traitement des données audio et ouverture vers les interfaces CD-ROM d'aujourd'hui..., cette carte allie le meilleur du son et dispose de 2 interfaces CD-ROM : une interface pour lecteur Creative et une interface pour lecteur IDE.

Traitez vos données audio

Fournie avec microphone mains libres.
Logiciels Windows : Creative EnsembleAV, Creative Wave Studio 2.0, Creative Soundo'LE, Creative Mosaic* .
Logiciels de synthèse vocale : Creative Talking Scheduler, Creative TextAssist, Creative VoiceAssist.

** Uniquement en version Advanced Signal Processor*

Sound Blaster AWE32 Value Edition

Fruit de l'expérience acquise avec la carte Sound Blaster AWE32, cette carte offre une très grande qualité sonore. Idéale pour le jeu. De nombreuses applications exploitent déjà ses capacités.
Logiciels DOS : Creative Record, Mix and Play, Creative Mixer, Creative Quick CD, Creative Intelligent Organ.

Offrez-vous la "qualité orchestre" avec la synthèse sonore E-mu Advanced WaveEffects

Logiciels Windows : Creative EnsembleAV, Creative Wave Studio 2.0, Creative Soundo'LE, Creative Mosaic.
Logiciels de synthèse vocale : Creative Talking Scheduler, Creative TextAssist.

Copiez les ingénieurs du son professionnels avec la synthèse sonore E-mu Advanced WaveEffects

Sound Blaster AWE32

Le top du top ! Fruit d'une technologie de nouvelle génération, cette carte vous offre une qualité sonore époustouflante. Elle possède de puissantes capacités de traitement du son, généralement réservées aux ingénieurs du son professionnels. Carte multi-usages : musique, jeu, travail. Fournie avec microphone mains libres.
Logiciels Windows : Creative EnsembleAV, Creative Wave Studio 2.0, Creative Soundo'LE, Creative Mosaic et panneau de configuration QSound.
Logiciels de synthèse vocale : Creative Talking Scheduler, Creative TextAssist, Creative VoiceAssist.

Les kits multimédia

Travaillez, apprenez, jouez avec les meilleurs composants

Sound Blaster Multimedia Home CD 4X

Conçu pour toute la famille, ce kit est le fruit d'une collaboration exceptionnelle entre deux leaders mondiaux : Creative Labs et Microsoft.
Il intègre les meilleurs composants multimédia pour travailler, apprendre et jouer : 1 carte audio Sound Blaster 16Pro avec circuit Advanced Signal Processor, un lecteur de CD-ROM quadruple vitesse HP + microphone ainsi qu'une sélection de logiciels de la gamme Microsoft Home.

Logiciels :
- Travail : Microsoft Publisher, Microsoft Publisher Design Pack*, Microsoft Money, Microsoft Works
- Education : Microsoft Scenes, Encarta'95, Microsoft Les Dinosaures, Microsoft Les instruments de musique
- Jeu : Microsoft Golf

Logiciels Creative : Creative EnsembleAV, Creative Mixer, Creative Wave Studio 2.0, Creative Soundo'LE, Utilitaires DOS Creative, Creative Mosaic, Panneau de configuration QSound, Creative Images Sound et Effect.
Logiciels de synthèse vocale : Creative TextAssist, Creative Talking Scheduler, Creative VoiceAssist.

** Version US*

CREATIVE
CREATIVE LABS

rez dans le monde Multimédia !

Sound Blaster Discovery CD Value Edition 2X

Découvrez le multimédia de la façon la plus économique

Initiez-vous au multimédia avec ce kit qui contient tout ce qu'il faut pour transformer un ordinateur muet en une station multimédia : lecteur CD-ROM, Sound Blaster 16, haut-parleurs et un ensemble de titres CD. Son de qualité CD-audio, mixages, animation, accès aux banques d'information. Grande facilité d'installation.

Nombreuses applications :

- Education : Encyclopédie des coupes du monde de football 1930-1994.
- Travail : Claris Works 1.0 Edition originale
- Jeux : Alone in the Dark, Alone in the Dark 2, Theme Park.

Logiciels de synthèse vocale : Creative Talking Scheduler, Creative TextAssist.

Outils audio Creative : Creative Ensemble AV, Creative Mixer, Creative WaveStudio 2.0, Creative Soundo'LE, Utilitaires DOS Creative, Creative Mosaic.

Sound Blaster Discovery CD Value Edition 4X

Choisissez une solution haut-de-gamme évolutive pour vos applications multimédia

Avec ce kit, vous découvrez le confort de la toute dernière génération des kits multimédia de Creative Labs : lecteur CD-ROM quadruple vitesse, carte audio Sound Blaster 16Pro, microphone, haut-parleurs et une panoplie de titres CD. Nouvelles perspectives de loisirs et de divertissements pour toute la famille.

Nombreuses applications :

- Education : Encyclopédie des coupes du monde de football 1930-1994.
- Travail : Claris Works 1.0 Edition originale
- Jeux : Alone in the Dark, Alone in the Dark 2, Theme Park.

Logiciels de synthèse vocale : Creative TextAssist, Creative Talking Scheduler.

Outils audio Creative : Creative EnsembleAV, Creative Mixer, Creative WaveStudio 2.0, Creative Soundo'LE, Utilitaires DOS Creative, CreativeMosaic.

r obtenir d'autres rmations et la des distributeurs ative Labs :

3615 CREATIVE 3617

Les Cartes vidéo

Affichez, capturez et manipulez des séquences vidéo

Video Blaster SE100

Grâce à cette carte multi-usages, vous affichez, capturez et manipulez des images vidéo issues d'un magnétoscope, d'une caméra vidéo ou d'un vidéodisque. Vous pouvez réaliser de nombreux effets spéciaux, enregistrer des séquences animées sur disque et afficher les images au format plein écran. Vous pouvez également capturer des images fixes et les imprimer ou les enregistrer dans divers formats de fichiers graphiques courants.

Fournie avec logiciels professionnels de traitement des images : Aldus PhotoStyler, HSC Digital Morph et Asymetrix Digital Video Producer.

Video Blaster RT300

Capturez des séquences vidéo en réduisant la taille de vos fichiers et vos temps de capture

Grâce à des techniques de compression en temps réel, cette carte vous permet de capturer des séquences vidéo avec une grande précision, tout en conservant une qualité d'image parfaite (30 images/seconde). La taille des fichiers et le temps de capture sont considérablement réduits. Les images capturées peuvent être affichées sur un PC normal, sans matériel spécial : l'échelle d'affichage et la fréquence d'images sont automatiquement adaptées aux capacités de l'ordinateur. Technologie Intel Indeo.

Logiciels de traitement vidéo et de présentation : Adobe Premiere 1.1, Asymetrix Presentation Personal Edition.

Affichez, des films au format VideoCD

Video Blaster MP400

Cette carte de décompression MPEG affiche des séquences vidéo sur l'écran de votre PC avec une qualité exceptionnelle. Idéale pour les applications vidéo interactives, elle vous permet également d'afficher les titres au format VideoCD.

Creative TVCoder Externe

Equipez-vous d'un système complet de production vidéo

Ce boîtier vous permet d'afficher des images sur des écrans de présentation à partir de n'importe quelle application PC. Vous pouvez également enregistrer vos présentations multimédia directement sur la cassette vidéo de votre magnétoscope et les diffuser dans un large choix de formats standards. En le combinant à une carte Video Blaster, vous disposez d'un système de production vidéo complet.

C'EST CREATIVE

Service lecteurs n° 19

Approche : 30 57 59 00 — Tous les produits Creative sont des marques déposées de Creative Technology Ltd. Tous les autres logiciels et marques cités sont propriété de leur société respective. Document non contractuel. - 3615 : 1,27/min. - 3617 : 5,48/mn.

Sommaire

SVM multimédia

Bureau, salon, chambre ? La vôtre ou celle des enfants ?... C'est le dilemme : vous ne savez plus où loger votre ordinateur. Le multimédia a transformé sa vie et celle de la famille. D'outil de travail, le voilà devenu objet de détente et de découverte. Son lecteur de CD-ROM engloutit tout. De Cézanne à Marilyn Monroe, en passant par les jeux pour petits et grands, rien ne lui résiste. Et surtout pas vous ! A force de naviguer dans son interactivité, vous voilà pris par le goût de l'aventure. Les plaisirs de la création vous tentent. Convertir en méga-octets vos souvenirs de voyage ou l'album photos de vos enfants, réunir vos musiques préférées sur votre disque dur, vous essayer au clip vidéo... Si je pouvais, vous dites-vous ! Mais vous pouvez : les outils existent. Et nous sommes là pour vous en donner le mode d'emploi. Le multimédia, c'est vraiment un nouveau loisir. Convivial et interactif ! Bientôt, c'est vous qui nous révélerez vos recettes miracles. En attendant, un premier conseil d'ami, dénichez donc une table à roulettes pour partager votre boîte à malice. Elle sera de plus en plus convoitée.

Actuel

16 Le multimédia, un monde en perpétuelle ébullition. Toutes les infos, toutes les clefs pour suivre le mouvement. Nouveautés, tendances et points de repères.

16 L'événement
Attention ! il arrive. Lui, le micro multimédia. Il va entrer chez vous, bien décidé à s'y imposer. Mais, qui est-il ? A quoi sert-il ? Est-il vraiment si nécessaire ? Et ce jargon qu'il emploie ? Ce grand dossier, pertinent dans le fond, parfois impertinent dans la forme, répond à vos interrogations. Et vous donne le ton de *SVM Multimédia*.

Critiques

48 La découverte, le jeu, l'éducation, la production. Tous les titres et les outils nouveaux passés au crible : critiques de contenu, jugements techniques...

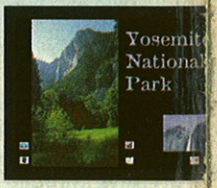
48 Découverte
Le tour du savoir avec le Dictionnaire Hachette multimédia. Détours par Paris et Cuba. Et par l'Histoire, l'ancienne que jalonne l'art roman, la récente qui a marqué le Vietnam, l'immédiate avec le témoignage d'Abu Jamal. Retour vers l'art avec Moi, Paul Cézanne. Visite à Marilyn, *with no return*.

Action

94 Devenir un acteur du multimédia : conseils, applications à réaliser soi-même, aides techniques, réservoirs d'idées nouvelles. Tout ce qu'il faut pour vivre la micro avec passion.

94 A faire soi-même
Un emploi du temps pour toute la famille
Mettez de l'ordre dans votre planning et sur votre réfrigérateur !

100 A faire soi-même
Un récit de voyage interactif
Itinéraire détaillé et feuille de route : mixer vidéos, photos, musiques et autres souvenirs.



Guide

136 Bancs d'essai des nouveaux matériels, dossiers comparatifs, guides d'achat : une aide complète à l'équipement micro.

136 Comparatif
Les nouveaux amis de la famille : neuf micros multimédias subissent une double épreuve. Technique : notre labo vous livre ses résultats. Qualitatif : quatre utilisateurs ont testé pour vous les machines. Leurs réactions et leurs préférences.

N°1

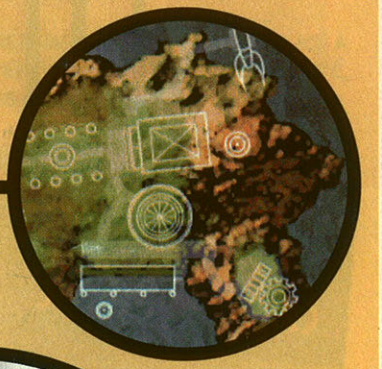
L'ordinateur multimédia à la conquête de la famille. Quelques règles de savoir-vivre pour vous en faire un ami.

Myst, le jeu culte sort enfin en version française. Vous n'aurez plus aucune excuse si vous ne venez pas à bout de ses énigmes.

28 Faits divers
Bientôt le prix Möbius : 28 CD-ROM en compétition. Le jeu dans tous ses états : de la PlayStation au câble, en passant par le Macintosh, qui joue la conversion. Les bonnes adresses sur Internet et les cyber-programmes de télévision. Tous les rendez-vous du mois. Et les nouveaux CD-ROM en avant-première.

36 Zoom
Windows 95 : de l'installation automatique des CD-ROM à la configuration simplifiée des périphériques : la fin d'un casse-tête.

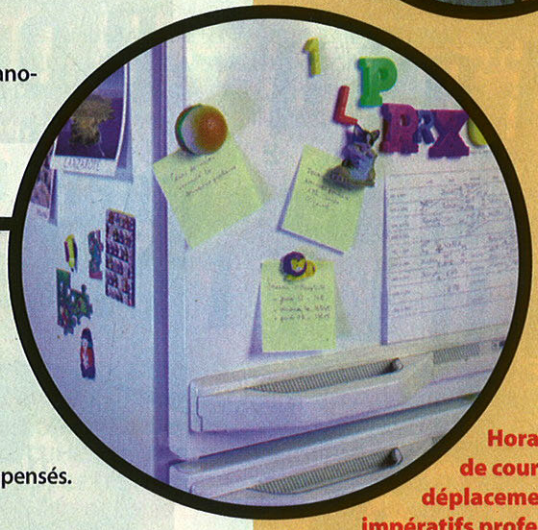
40 Tendance
Les musées virtuels : les CD-ROM portent un nouveau regard sur l'art.



64 Education
Journaliste avec Planet Reporter, docteur avec l'Encyclopédie du corps humain, astronaute avec le Bus magique…

74 Jeux
Enigmatique : Myst, en version française. Angoissant : Phantasmagoria, un thriller interactif. Trépidant : Al Unser Jr Arcade Racing et ses courses de bolides. Interplanétaires : Terminal Velocity et Fade to Black. Et les Lemmings en 3D.

84 Applications
A vous de créer : une panoplie de 11 outils multimédias.



Horaires de cours, loisirs, déplacements, impératifs professionnels : votre ordinateur va vous aider à gérer l'emploi du temps de toute la famille.

110 A faire soi-même
La clinique des photos ratées
Des retouches faciles mais efficaces.

118 A faire soi-même
Un paysage de rêve avec Vistapro
Visite d'un logiciel étonnant.

126 Fiches pratiques
Numériser une séquence sonore à partir d'un CD audio.
Photo CD mode d'emploi.
Installer un scanner.

133 Concours permanent
Cette rubrique est à vous. Confiez-nous vos créations multimédias, vous serez récompensés.

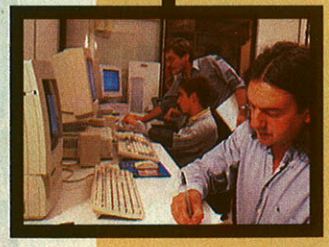
134 Ressources
Informations pratiques. *Sharewares*, droits d'auteur : les usages à respecter.

152 Essais
Kit multimédia Diamond, imprimante Eurequat ETJ 150C, moniteur Nokia 417 TV092, enceintes Sony CSS B100, scanner Logitech PageScan Color.

156 Achat
Les imprimantes couleur : les critères de choix, les bonnes questions à poser aux vendeurs, les prix.

160 Index
Tous les produits cités dans ce numéro.

162 Jet d'encre
Le rasoir interactif.



Des utilisateurs ont essayé neuf ordinateurs multimédias. Bonnes surprises et déceptions.

CD-ROM MEDIASET

LE MULTIMEDIA DANS TOUS SES ETATS

DEVENEZ RÉALISATEUR MULTIMEDIA

ENFIN DISPONIBLE ! STORY-BOARD VERSION PROFESSIONNELLE EST DESTINÉ À TOUS LES UTILISATEURS PASSIONNÉS PAR LE DÉVELOPPEMENT D'APPLICATIONS MULTIMEDIA PROFESSIONNELLES OU COMMERCIALES. AVEC STORY-BOARD, VOUS POUVEZ SIMULTANÉMENT METTRE EN SCÈNE DES VIDÉOS, DES TEXTES, DES SONS ET DES IMAGES, ET RÉALISER SOUS WINDOWS VOS PROPRES APPLICATIONS INTERACTIVES OU CYCLIQUES.

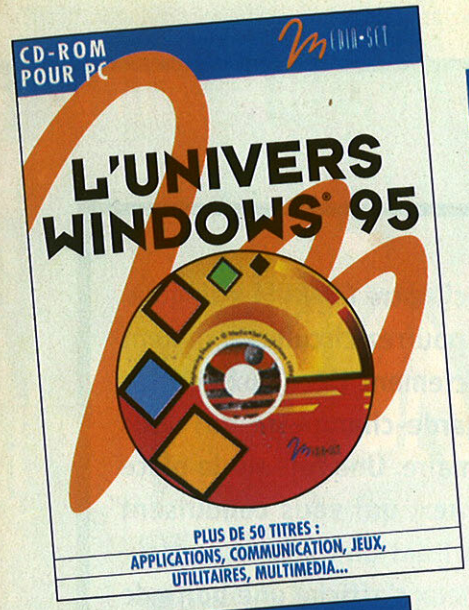
D'UNE EXTRÊME SIMPLICITÉ D'UTILISATION, STORY-BOARD NE NÉCESSITE AUCUNE CONNAISSANCE EN PROGRAMMATION. LA VERSION PROFESSIONNELLE PRÉSENTE DE TOUTES NOUVELLES FONCTIONNALITÉS TELLES QUE LA POSSIBILITÉ DE CRÉER SES PROPRES BASES DE DONNÉES D'IMAGES, DE SONS ET DE VIDÉOS, DE RÉALISER DES DIAPORAMAS, D'UTILISER UN FORMAT D'IMAGE RÉVOLUTIONNAIRE (FRACTAL), ET DE GÉRER LES ARRIVÉES D'OBJETS (ORDRE, DÉLAI, DÉCLENCHEMENT AUTOMATIQUE).

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

- CRÉER DES ZONES DE FORMES QUELCONQUES.
- INSÉRER DANS VOS SCÉNARIOS DES IMAGES AUX FORMATS JPEG, TIFF, TARGA, BMP, WMF, PCX, GIF, FRACTAL, EPS, RAS(SUN RASTER), PCD(KODAK PHOTO CD), CMP, CAL, MACPAINT, GEM IMAGE, MS PAINT, WPG(WORDPERFECT, PIC(MACINTOSH PICTURE).
- GÉNÉRER DES LIENS HYPERTEXTES.
- GÉRER LA CHRONOLOGIE DES PLAGES SONORES ET VIDÉO DANS LE TEMPS ET EXPLOITER LES PISTES DE CD AUDIO.
- RUNTIME GRATUIT, ETC...

STORY-BOARD VERSION PROFESSIONNELLE (PC/CD-ROM) REF. 509. 845 F.
STORY-BOARD VERSION PERSONNELLE (PC/DISQUETTE + CD-ROM) REF. 505. 245 F.

WELLDONE



SPECIAL WINDOWS 95

L'UNIVERS WINDOWS 95 (PC) REF. 804. 145 F.

TOUS LES MEILLEURS PROGRAMMES DÉJA DISPONIBLES POUR WINDOWS 95 : APPLICATIONS, COMMUNICATION, JEUX, UTILITAIRES, MULTIMEDIA,... PLUS DE 50 TITRES DONT LES LOGICIELS LES PLUS RÉPUTÉS COMME WINZIP POUR WINDOWS 95, LE JEU SOLITAIRE CONFINEMENT, PROGRAMMERS FILE EDITOR, TRUEPRINT PRO, WEBWIZARD, SHATTERED ROSE STUDIOS,...

LE JOURNAL POUR WORD WINDOWS 95 ET WORD 6 WINDOWS (PC) REF. 654. 145 F.

RÉALISEZ VOS ÉDITIONS SPÉCIALES: SAISISSEZ NOM, PRÉNOM, ADRESSE, DATE ET LIEU DE NAISSANCE, ET LE PROGRAMME ÉDITE UN JOURNAL TRUFFÉ DE TEXTES, DE PHOTOS ET D'IMAGES SATYRIQUES. POUR UN MARIAGE, UN ANNIVERSAIRE OU UNE FÊTE, DIFFÉRENTES VARIANTES DU JOURNAL PRÊTES À L'EMPLOI VOUS SONT PROPOSÉES.

CARTES DE VISITE POUR WORD WINDOWS 95 ET WORD 6 WINDOWS (PC) REF. 840. 125 F.

RÉALISEZ PAPIER À LETTRES OU CARTES DE VISITE PERSONNALISÉES EN QUELQUES MINUTES : 140 MODÈLES PRÉÉTABLIS ET MODIFIABLES À VOLONTÉ SONT À VOTRE DISPOSITION POUR UNE UTILISATION À DES FINS PROFESSIONNELLES OU PRIVÉES. EN NOIR ET BLANC OU EN COULEURS, TOUTES LES VARIANTES SONT POSSIBLES.

JEUX WINDOWS II (PC) REF. 850. 125 F.

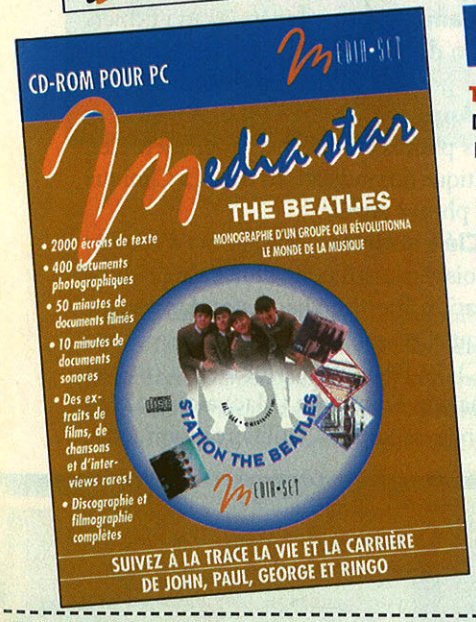
PLUS DE 140 JEUX WINDOWS DERNIER CRI (SHAREWARE, FREEWARE ET DOMAINE PUBLIC) À VOTRE DISPOSITION. ACTION, AVENTURE, RÉFLEXION, DIVERTISSEMENT, SPORT, HABILETÉ, COURSES-POURSUITE, JEUX DE CARTES ET STRATÉGIES...A VOS CLAVIERS !

ETC...

ASSISTANCE MULTIMEDIA

HOT LINE WINDOWS 95 (PC) REF. 802. 145 F.

DÉJA DISPONIBLE POUR WINDOWS 95, LES CD-ROM "HOT LINE" DE MEDIASET VOUS OFFRENT DE RÉSOUDRE TOUS LES PROBLÈMES QUE VOUS POUVEZ RENCONTRER LORS DE L'UTILISATION DE VOS LOGICIELS PRÉFERÉS, ET CE SIMULTANÉMENT À LEUR EMPLOI. SANS QUITTER VOTRE APPLICATION, VOUS OBTENEZ EN TEMPS RÉEL LA SOLUTION COMMENTÉE PAR UNE VOIX ET ILLUSTRÉE PAR UNE VIDÉO VOUS DÉCRIVANT PAS À PAS LA MARCHE À SUIVRE. TOUT SIMPLEMENT GÉNIAL ! **HOT LINE WORD 6 (PC) REF. 589. 145 F • HOT LINE ACCESS 2 ET ACCESS WINDOWS 95 (PC) REF. 585. 145 F • HOT LINE EXCEL 5 ET EXCEL WINDOWS 95 (PC) REF. 801. 145 F.**



MEDIASTAR

THE BEATLES (PC) REF. 664. 145 F.

DÉCOUVREZ THE BEATLES AU TRAVERS DE LEUR MUSIQUE, LEURS FILMS, LEURS CONCERTS, LEURS DISQUES, LEURS SÉANCES D'ENREGISTREMENT EN STUDIO, LEURS FEMMES, LEURS SCANDALES, LEURS SUCCÈS DANS LES HIT-PARADES, LEURS QUERELLES ET ENFIN LEUR SÉPARATION. DE NOMBREUX DOCUMENTS ÉCRITS, SONORES, PHOTOGRAPHIQUES ET CINÉMATOGRAPHIQUES AGRÉMENTENT CETTE MONOGRAPHIE DU GROUPE QUI RÉVOLUTIONNA LE MONDE DE LA MUSIQUE. **ELVIS PRESLEY (PC/CD-ROM + CD AUDIO) REF. 663. 245 F • MARYLIN MONROE (PC/CD-ROM + CD AUDIO) REF. 665. 245 F.**

Gratuit :
le nouveau catalogue

TOUS LES CD-ROM MEDIASET SONT A DECOUVRIR AU SALON "DESTINATION MULTIMEDIA". CNIT LA DEFENSE, STAND C 66.

MEDIA•SET

UN CD-ROM D'AVANCE

Service lecteurs n° 40

BON DE COMMANDE A envoyer à MediaSet - Parc d'activité les Radars - 24 rue Condorcet - 91700 Fleury - Tél.(1) 69 06 15 15 - Fax : (1) 69 06 40 90

☐ **Oui je désire recevoir gratuitement le nouveau catalogue MediaSet 95**

Réf.	Titres	Qté	Prix

30 F de frais d'expédition France métropolitaine uniquement (Colissimo). Gratuit pour toute commande supérieure à 500 F

TOTAL TTC

Règlement par : ☐ Carte Bleue N°: ⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊⌊

Expire fin : ⌊⌊⌊⌊ Date et signature

☐ Chèque à l'ordre de MediaSet

Nom: .....Prénom: .....

Adresse: .....

Ville / Code Postal: .....

Distributeurs à l'étranger : LOGICOSOFTWARE S.A. : Chemin des Paleyres, 5 - CP 126 - CH-1000 Lausanne 19 - SUISSE • **MICRO SOLUTION S.A. :** Rue d'Angoussart, 53 - 1301 Bierges - BELGIQUE • **PMD LOGISOFT :** 1060 Michèle Bohec, 106 B - Blainville (Québec) - CANADA

SVM MULTIMEDIA - 10/95

Villagina

Sommaire du CD-ROM

Une école, un atelier, une mairie, une bibliothèque, un cinéma..., voici notre CD-ROM Villagina. Un véritable village, en images de synthèse, dans lequel vous pourrez circuler librement à la recherche d'informations spécifiques ou directement liées aux articles du magazine. Avis à la population : c'est un garde-champêtre qui vous accueille et vous livre les grandes lignes du sommaire. Une fois sur la place de Villagina, vous pouvez prendre plusieurs rues, qui vous conduisent directement aux divers bâtiments du village abritant un contenu particulier. Lorsque vous entrez dans chacun de ces lieux s'affiche une boîte de dialogue répertoriant les différents contenus et affichant au bas de l'écran une série de boutons pour ouvrir et manipuler ces données.

L'école

La rue de l'École vous conduit à la cour de récréation. Vous avez le choix entre trois salles :

- **Salle des travaux dirigés** – en cliquant sur le tableau apparaissent deux sujets liés directement aux articles de la rubrique Guide du magazine : anatomie d'un PC multimédia et mise à nu d'une imprimante à jet d'encre, tous deux, expliquant, à travers une animation, les différents éléments qui composent ces machines.
- **Salle des travaux pratiques** – en cliquant sur le microscope, des images vous montrent comment numériser une séquence sonore à partir d'un CD audio, en liaison directe avec la Fiche pratique consacrée à ce sujet dans le magazine .
- **Salle des cours de formation** – en cliquant sur le tableau, vous accédez à une rapide formation à Windows 95, sujet traité dans la rubrique Actuel/Zoom.

L'atelier

Prenez la rue de l'Atelier et entrez. Ses différents objets vous conduisent à des outils et à des exemples qui prolongent la rubrique Action du magazine et qui vous aideront à créer des applications multimédias.

- **Caisse à outils** – cliquez, et quatre sujets apparaissent. Ce sont nos propres réalisations multimédias. Elles ont servi d'exemple aux articles de la rubrique Action/A faire soi-même. Au programme, Un emploi du temps pour toute la famille, Un récit de voyage interactif, La Clinique des photos ratées et Un paysage de rêve avec Vistapro.
- **Tournevis** – un clic sur cet outil fait apparaître les quatre sujets précédents. A ce niveau, vous pouvez accéder aux logiciels qui nous ont permis de réaliser nos applications, disponibles ici dans une version limitée. A savoir, Claris Works 3, version PC et version Mac, pour l'Emploi du temps de la famille ; une démo de Director (version Mac et version PC) ainsi que les *sharewares* pour l'acquisition et le traitement du son, Sound Effects (Mac) et Cool (PC), pour le Récit de voyage interactif ; des versions d'évaluation pour PC et pour Mac de Vistapro pour Créer un paysage de rêve ; deux *sharewares* de retouche d'images, Graphic Converter (Mac) et Paintshop Pro (PC) pour La Clinique des photos ratées.
- **Casque audio** – il s'ouvre sur 4 fichiers son (commentaires et musique) récupérables pour créer un récit de voyage interactif.
- **Caméscope** – il mène à cinq fichiers vidéo du Récit de voyage interactif, que vous pourrez utiliser à votre tour.
- **Appareil photo** – vous y trouverez trois photos à retoucher, pour mettre en pratique nos indications dans La Clinique des photos ratées.
- **Clé à molette** – elle permet d'accéder à trois versions d'évaluation de logiciels de création multimédia, testés dans la rubrique Critiques/Application : Story Board (PC), Le Réalisateur Multimédia (PC) et Amazing Animation (Mac) ainsi qu'à un *shareware* pour PC, Utilitaire multimédia.

La bibliothèque

Le bibliothécaire vous y accueille. En cliquant sur les rayonnages, s'ouvre une boîte de dialogue avec la liste des démonstrations de CD-ROM critiqués dans le magazine : L'Encyclopédie Larousse du corps humain, Paris, Planet Reporter, Dungeon Master II. Egalement accessible, un chapitre Musées virtuels, renvoyant à la rubrique Tendance de la partie Actuel du magazine, présente des démos du Louvre, des Carnets de voyage de Delacroix, de la fondation Maeght ainsi qu'un comparatif de Art Gallery et Great Artists.

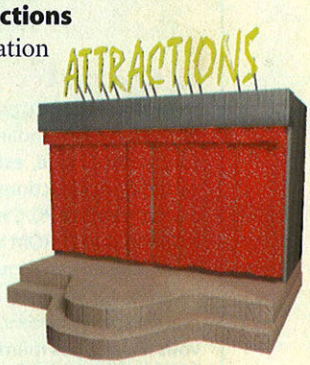
Accès direct

Vous pouvez vous rendre aux bâtiments du village de deux manières, en prenant les rues ou, si vous êtes plus pressé, en utilisant un plan en deux dimensions. Pour accéder à ce plan, rendez-vous à la borne d'information, cliquez sur son écran. Le plan apparaît, figurant par une vue aérienne les lieux principaux du village. Choisissez votre destination, vous y serez téléporté instantanément.

Le parc de la fête

Le Parc de la Fête compte plusieurs pavillons axés sur la détente et la création.

- **Pavillon Talents** – vous pourrez peut-être y exposer vos œuvres multimédias si vous êtes lauréat de notre concours. Pour ce numéro 1, il présente plusieurs créations graphiques, dont TV Kroot et TKG.
- **Pavillon Jeu** – des *sharewares* et des démos de jeux, dont Coloring Book, Blit (Mac), Terminal Velocity, Equatron (PC).
- **Pavillon Attractions** – avec la démonstration en avant-première d'un jeu étonnant : Heart of Darkness.



Le cinéma

Le cinéma de Villagina vous invite à découvrir des bandes-annonces de films qui sortiront prochainement sur les grands écrans. Dans ce numéro, Traque sur Internet, qui a été présenté au Festival de Deauville et qui sortira à la mi-octobre.

Se promener dans le village

Pour circuler dans Villagina, il vous suffit d'utiliser la souris. Un clic sur la rue choisie et vous êtes transporté devant son bâtiment principal. Là, un autre clic vous fera entrer dans le local de votre choix. De manière générale, dès qu'une zone est sensible, c'est-à-dire qu'elle mène à une information ou à une action, le curseur change de forme pour vous le signaler. Exemples : lorsque le curseur s'approche du garde-champêtre, il se transforme en maillet. Un clic, et vous assommerez le pauvre homme, qui mettra fin à son discours ; un œil vous indique qu'une information peut être affichée à la demande ; une bouche, qu'un personnage veut vous parler.

Pour quitter un lieu, plusieurs possibilités : cliquer sur l'objet qui indique la sortie (comme la pointeuse dans l'Atelier), ou sur le bouton Village de la boîte de dialogue. Pour quitter le Village lui-même reprenez la rue de l'Arrivée.

Surprises

Villagina a ses mystères. Un vieil homme, assis sur un banc vous en fera part, et vous devrez résoudre les énigmes qu'il va soumettre à votre sagacité. Pour cela, il vous faudra arpenter les ruelles du village et fouiller ses moindres recoins, à la recherche d'informations. Ceux qui viendront à bout de ce jeu seront récompensés.

Villagina

Sommaire du CD-ROM

La borne d'informations

Cette colonne bleue permet d'accéder au plan du village, moyen d'accès plus direct pour se rendre aux bâtiments de son choix.

Le kiosque à journaux

Vous y trouverez un bulletin d'abonnement à *SVM Multimédia*, à imprimer vous-même.

L'hôtel de ville

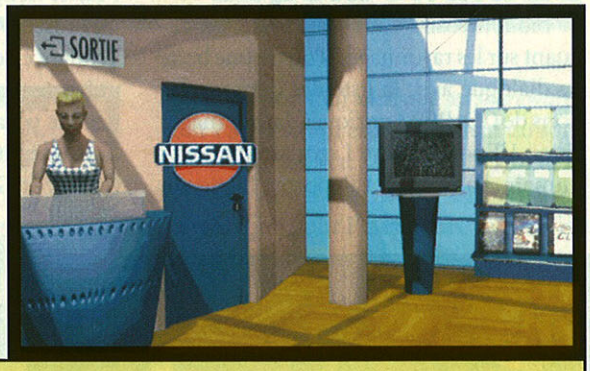
C'est là que sont affichées toutes les informations officielles du CD-ROM ainsi que tous les crédits.

Le showroom

L'espace publicitaire du village où vous pourrez découvrir des publicités interactives.

Le café

Autre espace publicitaire de Villagina, dédié à la boisson Force 4. Vous pourrez y étancher votre soif virtuelle.



Récupérer des informations

Vous êtes dans l'Atelier et vous souhaitez récupérer un *shareware* ou imprimer une information ? La procédure s'exécute simplement. Lorsque vous êtes dans une rubrique rédactionnelle du CD-ROM s'affichent en bas de l'écran une série de boutons : pour lancer l'application choisie, pour la copier sur votre disque dur, éventuellement pour imprimer, et pour retourner au village. Si vous souhaitez donc copier un *shareware*, il suffit de le sélectionner et de cliquer sur le bouton Copie. Il ira se loger sur votre disque dur.

Installation : en savoir plus

Le principe d'installation du CD-ROM sur PC comme sur Macintosh est expliqué au dos de sa pochette. Voici quelques informations supplémentaires.

Installation sur PC

La carte son, tant du point de vue de sa compatibilité avec le standard Sound Blaster que de son paramétrage, est l'une des principales causes de dysfonctionnement des applications multimédias sur PC. C'est pourquoi, lors de l'installation du CD-ROM Villagina, le programme recherche automatiquement le type de carte installée sur votre PC et sélectionne ses paramètres sous Windows. Dans la plupart des cas, vous n'aurez pas même connaissance de cette opération.

Il se peut néanmoins que le programme détecte une configuration impropre à jouer correctement l'application Villagina. Dans ce cas, une boîte de dialogue s'affiche à l'écran. Sur la partie gauche figure une liste de modèles de cartes son. Sélectionnez le modèle correspondant à votre carte (en vous aidant du manuel si vous ignorez cette information). La sélection d'un modèle de carte affiche un paramétrage par défaut : adresse de base I/O, canal DMA et port IRQ. Activez le bouton Tester pour écouter un message vocal : « Qu'on se le dise, qu'on se le dise... », suivi de trois coups. Si le test est concluant, validez en appuyant sur le bouton Sauvegarder.

S'il ne se passe rien ou si le son est inaudible ou de mauvaise qualité, sélectionnez la fonction Annuler pour changer les paramètres de la carte, et relancez le test. Si, malgré tous vos essais, le test sonore n'est toujours pas concluant, interrompez l'installation de l'application et retournez dans la fenêtre du Gestionnaire de programmes de Windows. Double-cliquez sur l'icône de votre carte son, puis double-cliquez sur le panneau de configuration de la carte. Dans cette boîte de dialogue, vous trouverez les paramètres exacts de la carte son, que vous devrez reporter lors de l'installation de Villagina.

Exemple de paramétrage :
Adresse de base I/O : 220
Canal DMA : 1
Port IRQ : 5

Lors de l'installation du CD-ROM, le programme vous proposera d'installer QuickTime version 2.01.41 pour pouvoir lire les films réalisés à ce format. Choisissez l'option Local (bouton Continue). Par ailleurs, si une ancienne version de QuickTime est déjà installée sur votre disque dur, vous avez la possibilité de la remplacer par cette nouvelle version 2.01.41 (en activant le bouton Remove).

Installation sur Mac

L'installation de l'application est automatique et ne requiert aucun paramétrage du son. Par défaut, le programme propose un affichage des films QuickTime en double résolution pour améliorer la qualité de l'image. Mais sur certains modèles de Macintosh moins puissants, ce doublement de la résolution peut avoir un effet inverse et dégrader la qualité des films. Dans ce cas, il vaut mieux recommencer l'installation en choisissant un mode de résolution normal.

Trucs et astuces

Adieu ! Pour quitter immédiatement le village en cours d'application, il suffit d'appuyer simultanément sur les touches Ctrl et Q du clavier.

Pressé ? Sur PC, le fait de cliquer sur le bouton droit de la souris interrompt un mouvement de déplacement dans le village et affiche la première image fixe à laquelle devait conduire ce mouvement.

Stop ! Impossible de trouver le bouton Quitter dans une application pour revenir à la boîte de dialogue ? Pas de panique, la touche Echap (ou Esc) du clavier est une sortie de secours des plus efficaces.

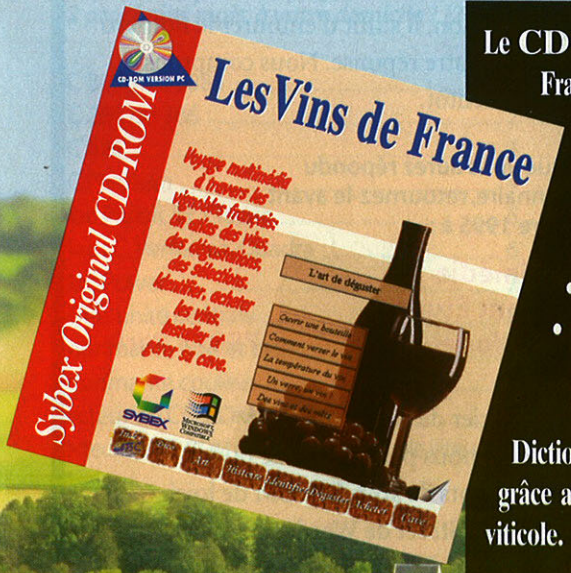
Couper ! Pour interrompre une vidéo en cours, il suffit d'un double-clic de souris.

Sybex Original CD-ROM

Les Vins de France sur CD-ROM

248 F
CD-ROM PC

Votre encyclopédie multimédia des vignobles français



Le **CD-ROM** des vins de France vous emmène à travers la France et ses terroirs.

Explorez toutes les régions viticoles françaises, découvrez les milliers de vins qu'elles recèlent, et :

- organisez votre cave,
- participez à un cours de dégustation interactif,
- achetez vos vins,
- visitez les caves les plus réputées, et bien d'autres choses... !

Dictionnaire, bonnes adresses, conseils pratiques... devenez, grâce au CD-ROM Les Vins de France, un spécialiste de l'art viticole.

Service lecteurs n° 1

BON DE COMMANDE

à renvoyer à SYBEX - 12, villa Coeur-de-Vey 75685 Paris Cedex 14
Tél. (1) 40 52 03 00 - Fax : (1) 45 45 09 90
accompagné de votre règlement

OUI, adressez-moi .... exemplaire(s) du CD-ROM LES VINS DE FRANCE au prix unitaire de 248 F TTC + 29 F de frais de port.
NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
CODE POSTAL : / / / / / /
VILLE : .....
Je joins mon règlement de ..... F par :
chèque bancaire ou postal (à l'ordre de SYBEX)
Carte Bleue n° / / / / / / / / / / / / / / / /
Expire fin / / / / / /

Date : Signature :
Envoyez-moi votre nouveau CATALOGUE GÉNÉRAL 1996 GRATUIT
réf. 1611

SVMM 10/95

En vente chez votre revendeur habituel

SYBEX

SVM multimédia

Publié par Excelsior informatique
1, rue du Colonel-Pierre-Avia,
75015 Paris.
Membre de ECP
Téléphone : (1) 46 48 48 48
Télécopieur : (1) 46 48 48 09

Direction
Président-directeur général : Paul Dupuy
Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet
Directeur général adjoint : François Fahys
Directeur délégué Excelsior Informatique : Éric Montagne
Directeur financier : Jacques Béhar
Directeur marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus
Directeurs marketing et commercial adjoints :
Jean-Charles Guérault et Patrick-Alexandre Sarradeil
Directeur des études : Roger Goldberger
Directeur de la fabrication : Pascal Rémy, assisté de Valérie Brunehaut

Rédaction
Directeur de la rédaction : Yann Garret
Rédactrice en chef : Martine Guenzet
Rédacteur en chef adjoint : Laurent Clause
Secrétaire général de la rédaction : Ramon Alcaya
Chef de rubrique : Jean-Loup Renault
Rédactrice : Véronique Balizet
Secrétaire de rédaction : Laurence Pindat
Directrice artistique : Isabelle Delongeas
Maquettiste : Cécile Gandini
Photographe-reporter : Jacques Feine
Coordinateur technique CD-ROM : Jean-Paul Neblon
Télécopieur de la rédaction : (1) 46 48 49 50

Ont collaboré à ce numéro :
Jean Cassagne, Claire Charpy, Arnaud Chaudron, Pier Farrugia, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Kafka, Dominique Moulinet, Romain Poirot, Florence Puybareau

Photographes – Illustrateurs : Jacques Beauchamp ; Archives/Camerique, Herbert ; Explorer/Photo World ; Carole Rynwalt
Couverture : Isabelle Delongeas, Jacques Beauchamp, Carole Rynwalt

Laboratoire
Chef de rubrique et responsable des essais : Yvon Dargery
Responsable technique : Christophe Bichot
Rédacteur technique : François Dupin
Tests : Laurent Fiévet, Jean-Michel Joffre, Bruno Gasnier, Stanislas Odinot
Secrétariat : Marie-Josette Petit

Documentation
Chef de service : Nathalie Nigro. **Documentalistes :** Anne Dauvilliers, Laurence Lecœur, Pascaline Peré-Vergé. Tél. (1) 46 48 48 31

Télématique
Coordination : Michel Brassinne, Sylvie Le Roch, Nathalie Nigro, Anne Dauvilliers, Laurence Lecœur, Loïc Lofficia, Dejan Markovic.
Tél. (1) 46 48 48 72 – Fax (1) 46 48 48 69

Services commerciaux
Chef de produit marketing : Emmanuelle Foulon. Tél. (1) 46 48 48 34
Abonnements et marketing direct : Patrick Alexandre Sarradeil
Vente au numéro : Jean-Charles Guérault, assisté d'Ivan Kloboukoff
Réassorts et modifications (réservé aux dépositaires de presse) :
Terminal E 91. Tél. vert : 05 43 42 08
Relations extérieures : Michèle Hilling. Fax (1) 46 48 48 09
Relations clientèle abonnés : Tél. (1) 46 48 47 08, à partir de 9 heures.
Par courrier : Service Abonnements, 1, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75503 Paris Cedex 15
Numéros antérieurs et reliures : Chantal Poirier. Tél. (1) 46 48 47 18

Publicité
Directrice commerciale de publicité : Marie-Christine Seznec
Directeur de publicité : Bertrand Clavières. Tél. (1) 46 48 18 42
Chef de publicité : Alexis Rateau. Tél. (1) 46 48 49 30
Assistante de publicité : Isabelle Carcy. Tél. (1) 46 48 18 44
Publicité internationale : Gilles de Keranflec'h
Représentants :
Grande-Bretagne : Imm – Tél. (44) 171 493 33 99 – Fax (44) 171 493 44 65.
Bénélux : ems – Tél (32) 2 733 96 98 – Fax (32) 2 732 23 72.
Allemagne : L. axe & Ass. – Tél. (49) 611 95 17 60 – Fax (49) 611 95 17 61.
Taïwan : Taiwan bright – Tél. (886) 2 755 79 01 – Fax (886) 2 755 79 00.
USA & Canada : Global media – Tél. (415) 306 08 80 – Fax (415) 306 08 90

Excelsior Informatique SA. Capital social : 10 000 000 F. Durée 99 ans.
Dépôt légal en cours. ISSN en cours. Directeur de la publication : Paul Dupuy.
Imprimerie Seregni. Compogravure : Graphimac. Encarts brochés :
Media Concorde 4 p. (diff 67, 45,13, 68, 77, 31, 59, 37, 83, 54).) : entre p. 50 et 51 -
Service lecteurs 2 p. (toute diff.) : entre p. 162 et 163. Abonnement : 11 numéros.
France métropolitaine : 342 F. Autres pays : nous consulter. Tél. (1) 46 48 47 08

Faisons

Ami lecteur,

Vous venez de découvrir le numéro 1 de *SVM Multimédia*, ou vous allez le faire. Nous ne nous connaissons pas encore très bien, alors même que nous allons faire ensemble un bon bout de chemin sur les sentiers du multimédia et de la micro-informatique à domicile. C'est du moins ce que nous souhaitons ardemment.

Pour nous aider à vous accompagner le mieux possible, nous avons besoin d'en savoir un peu plus sur vous, sur votre équipement informatique et l'usage que vous en faites, sur vos aspirations, et de connaître le jugement que vous portez sur notre travail à travers le numéro 1 de notre magazine et de notre CD-ROM qui l'accompagne.

C'est l'objet du questionnaire que nous vous proposons ci-contre. Rien de plus simple : pour chaque question, il suffit d'entourer le numéro qui correspond à votre réponse. Nous comptons sur vous, à très bientôt.

Une fois que vous aurez répondu au questionnaire, retournez-le avant le 31 octobre 1995 à :

SVM Multimédia
Département Etudes
1, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris

Pour vous remercier de l'aide que vous nous apportez en nous permettant de mieux vous connaître, **5 lots de six CD-ROM de loisir de la gamme Main Street de Wordperfect(*) et 100 abonnements de 6 mois à *SVM Multimédia* seront attribués, par tirage au sort,** aux lecteurs qui nous auront retourné leur questionnaire rempli.

Si vous souhaitez participer à ce tirage au sort, renvoyez-nous vite ce questionnaire dûment complété, en n'oubliant surtout pas d'indiquer vos coordonnées sur la dernière page.

(*) La série Jack Wallobee (4 CD-ROM), Paper Planes, et Kap'n Karaoke.

connaissance

1 ***Dans quelle catégorie vous situez-vous en micro-informatique ?***

Débutant 1
Déjà initié 2
Assez bon 3
Très bon 4
Expert 5

2 ***Où pratiquez-vous la micro-informatique ?***

Au bureau/à l'école 1
Au domicile 2
Les deux 3
Ailleurs (où ?_____) 4
Je ne pratique pas 5

Votre matériel à domicile

3 ***De quels matériels disposez-vous à votre domicile ? Veuillez les énumérer dans la 1re colonne du tableau ci-dessous.*** *(Si vous n'en possédez pas, passez à la question 4.)*

4 ***Quels matériels envisagez-vous d'acquérir au cours des 12 prochains mois, à votre domicile ? (2e colonne)***

	Actuellement	Envisagé
PC 8088 ou 8086	1	1
PC 286 ou 386	2	2
PC 486	3	3
PC Pentium	4	4
Mac Plus, II, SE, Classic	5	5
Mac LC, Performa, Quadra	6	6
Mac Power	7	7
Autre unité centrale	8	8
Imprimante noir et blanc	1	1
Imprimante couleur	2	2
Lecteur de CD-ROM simple vitesse	3	3
Lecteur de CD-ROM double ou quadruple vitesse	4	4
Modem	5	5
Disque dur externe	6	6
Carte son	7	7
Carte vidéo	8	8
Haut-parleurs	9	9

5 ***Possédez-vous des CD-ROM à votre domicile, en dehors de ceux qu'on offre dans les magazines ?***

Non ..... 1 => passez à question 7
Oui ..... 2 =>combien ? |_|_|_|

6 ***Indiquez les différents genres de CD-ROM dont vous disposez. (Plusieurs réponses sont possibles.)***

Jeux 1
Formation 2
Éducatifs pour enfants 3
Bureautique 4
Culturels, sur les arts 5
Autres (précisez _____) 6

7 ***Avez-vous l'intention d'acquérir des CD-ROM (autres que ceux offerts par des magazines), au cours des 6 prochains mois ?***

Non 1
Oui ..... 2 => combien env. ? |_|_|_|

Utilisation du micro chez vous

Si, actuellement, il n'y a pas de micro-ordinateur à votre domicile, veuillez passer à la question 10.

8 ***Qui est le principal utilisateur de micro-informatique chez vous ? Et qui sont tous les autres ?***

	Utilisateur à domicile Principal	Autres
Vous-même	1	1
Votre conjoint	2	2
Vos enfants	3	3
Vos frères/sœurs	4	4
Autre personne au foyer	5	5

Si vous-même n'êtes pas utilisateur à domicile, passez à la question 10.

9 ***Quelles sont vos utilisations personnelles de la micro-informatique à votre domicile ? Notez votre utilisation principale actuelle (1re colonne), les autres (2e colonne) et celles que vous envisagez (3e colonne).***

	Utilisateur à domicile Principal	Autres	Envisagée
Jeux	1	1	1
Formation/éducation	2	2	2
Tableurs/trait. txt/ BDD	3	3	3
Consultation de CD-ROM	4	4	4
Traitement d'images photo	5	5	5
Traitement du son	6	6	6
Montage vidéo	7	7	7
Connexion avec services en ligne	8	8	8
Gestion affaires domestiques	9	9	9
Autre (Précisez _____)	10	10	10

SVM Multimédia et vous

10 ***Voici la liste des principales rubriques de* SVM Multimédia. *Même si vous n'avez pas terminé la lecture de ce premier numéro, veuillez indiquer celles de ces rubriques qui vous paraissent, à vous personnellement, a priori intéressantes.***

Actualités (Actuel) 1
Critiques de CD-ROM (Découverte, Jeux…) 2
Critiques de logiciels (Applications…) 3
À faire soi-même (Action : Voyage interactif) 4
À faire soi-même (Action : Emploi du temps) 5
Guide (Comparatif matériel) 6
Guide (Achat) 7

Faisons connaissance

11 SVM Multimédia *est accompagné d'un CD-ROM.*

a) L'avez-vous regardé sur un lecteur de CD-ROM ?

Oui 1
Non 2

Si Non, passez à question 12

b) Où l'avez-vous regardé ?

À mon domicile 1
Au bureau/à l'école 2
Ailleurs 3

c) Combien de temps avez-vous consacré jusqu'à maintenant à ce CD-ROM ?

|_|_| heures |_|_| minutes

d) Avez-vous l'intention d'y consacrer encore du temps ?

Oui 1
Non 2

e) Pour vous personnellement, ou pour un autre membre de votre foyer, le contenu de ce CD-ROM vous a-t-il paru...

Très intéressant 1
Assez intéressant 2
Peu intéressant 3
Pas intéressant 4

Pour mieux vous connaître

12 *Vous êtes ...*

Un homme 1
Une femme 2

13 *Votre âge*

|_|_| ans

14 *Quel est votre département de résidence ? (Notez 99 si vous êtes hors de France métropolitaine)*

|_|_|

15 *Dans quelle catégorie parmi les suivantes pouvez-vous vous ranger personnellement ?*

Agriculteur 1
Profession libérale 2
Artisan, petit commerçant 3
Chef d'une entreprise (+ de 10 salariés) 4
Cadre supérieur 5
Cadre moyen 6
Employé 7
Ouvrier 8
Élève, étudiant 9
Retraité 10
Autre inactif 11
Chômeur 12

16 *Etes-vous le chef de famille dans votre foyer ?*

Oui ..... 1 => fin
Non 2

17 *Quel est votre lien avec le chef de famille ?*

Il est mon conjoint 1
Il est mon père, ma mère 2
Il est mon frère, ma sœur 3
Autre (Précisez _____) 4

18 *Dans quelle catégorie peut-on ranger le chef de famille ?*

Agriculteur 1
Profession libérale 2
Artisan, petit commerçant 3
Chef d'une entreprise (+ de 10 salariés) 4
Cadre supérieur 5
Cadre moyen 6
Employé 7
Ouvrier 8
Inactif 9
Chômeur 10

Nous vous remercions de nous retourner sans tarder, et avant le 31 octobre, votre questionnaire rempli à

SVM Multimédia - Etudes
1, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75015 Paris

Si vous voulez que votre réponse soit prise en compte pour l'attribution des cadeaux, n'oubliez pas d'indiquer ici vos coordonnées.

Nom ..... **Prénom** ..... **Adresse** .....

.....

Code postal |_|_|_|_|_| **Ville** ..... **Pays** .....

Ogilvy

«Ce dont j'ai besoin, c'est d'un mini-portable avec un maxi-clavier»

«Oui, et d'un écran assez grand pour ne pas devenir aveugle»

«Tout ça c'est très bien, mais je ne veux pas traîner un boulet»

Solution IBM N° 122248-B.

Alias «Le portable ThinkPad 701C»

Il y a peu d'ordinateurs qui peuvent vous proposer tant de choses à la fois. Seul un portable y parvient : c'est le nouveau ThinkPad 701C d'IBM. Avec son ingénieux clavier qui se déploie et son écran couleur grand format (10,4 pouces), ce portable de 2Kg offre des performances jusqu'ici inégalées pour un matériel de ce type. En fait, c'est un paradoxe ambulant : petit quand vous le portez, grand quand vous l'utilisez. Le ThinkPad 701C d'IBM. Une raison de plus de faire la différence.

- *Clavier dépliable TrackWrite*
- *Ecran 256 couleurs TFT à matrice active de 10,4" (en diagonale)*
- *Processeurs 486DX4/75MHz ou DX2/50MHz*
- *Capacité du disque dur : jusqu'à 720 Mo*
- *Transfert de fichiers infrarouge*
- *Support son Sound Blaster*
- *Microphone/haut-parleur intégré*
- *Poids : environ 2Kg**
- *Garantie 3 ans*

POUR EN SAVOIR PLUS SUR LE NOUVEAU PORTABLE THINKPAD 701C OU POUR CONNAITRE LA LISTE DE NOS DISTRIBUTEURS AGREES, TAPEZ 3616 IBM.

IBM

*Avec batterie, mais sans lecteur de disquette. ThinkPad et TrackWrite sont des marques d'IBM Corp. Sound Blaster est une marque de Creative Labs Inc.

Service lecteurs n° 29

Un micro-ord

« Eh, psst... il paraît que le micro-ordinateur familial est de retour ! » « Ouais !!! » crient les fans de la première heure. « Oh Nooonnnn... », hurlent les déçus des tentatives précédentes, aux placards remplis de vieux micros dépassés. « Le quoi ? » s'interroge silencieusement la majorité du même nom. « Je ne savais pas qu'il était parti », ironise l'expert en informatique condescendant. « Si, si, il est de retour, répète le journaliste de SVM Multimédia, légèrement inquiet. Et je vais vous expliquer pourquoi c'est un événement très important. » Sur ces mots, il ferme les guillemets, allume son ordinateur, ouvre une fenêtre, et commence à taper...

HOLLYWOOD, les producteurs musicaux, les chaînes de télé, les compagnies de téléphone, les cablo-opérateurs, les constructeurs informatiques, les éditeurs de logiciels, tous semblent se donner rendez-vous en un point unique : une petite machine bourrée d'électronique et d'intelligence que l'on veut vous convaincre d'installer quelque part dans votre maison. Ce que l'on attend de vous : que vous deveniez un consommateur de loisirs familiaux et culturels d'un nouveau genre, tout à la fois spectateur et créateur. Le micro-ordinateur multimédia, c'est de lui qu'il s'agit, ouvre à chacun des horizons immenses. Cela vous donne le vertige ? A nous aussi, parfois...

Il y a déjà 15 ans

Le micro familial, certains s'en souviennent encore avec émotion. C'était dans la première moitié des années 80 de ce siècle, quand de drôles de petites machines baptisées Sinclair Spectrum Commodore 64, Oric ou Thomson TO7 (si si, Thomson), faisaient passer des nuits blanches à quelques courageux pionniers. En fait de micro-ordinateur familial, beaucoup y trouvèrent surtout un fameux handicap à la paix des ménages, et un gros sujet de déception. C'est qu'il y avait à la base un énorme malen-

Au sommaire de ce dossier

Clefs d'une révolution, naissance d'une passion
La révolution douce du multimédia, c'est aujourd'hui grâce au CD-ROM-roi.

Qu'est ce que j'peux faire, j'sais pas quoi faire...
Le micro-ordinateur multimédia, outil universel. Démonstration.

Neuf mauvaises raisons (et quelques bonnes) de se méfier des micro-ordinateurs
Trop cher ? Trop difficile ? Trop vite dépassé ? Ça se discute...

Deux doigts de technique, un soupçon de jargon
Le parler-micro tel qu'on le cause : un petit séjour linguistique guidé.

inateur en famille

INFOGRAPHIES JACQUES BEAUCHAMP D'APRÈS PHOTOWORLD 1991, PHOTOS JACQUES FEINE

tendu : le message à la mode reposait sur l'idée que ces machines servaient vraiment à quelque chose ; en réalité, elles ne servaient à rien d'autre qu'à découvrir, tâtonner, bidouiller, s'initier à la programmation, et avoir le sentiment de participer aux débuts d'une grande aventure technologique.

C'était déjà beaucoup pour certains utilisateurs, trop peu pour la plupart.

Le micro des pros

Et puis, un jour, l'industrie micro-informatique dans un vigoureux unanimisme a jugé que la plaisanterie n'avait que trop duré, et que la micro était affaire sérieuse : le micro-ordinateur est devenu PRO-FES-SION-NEL, s'est choisit ses normes incontournables, et a assuré ainsi pendant plusieurs années la croissance phénoménale du secteur…

Chacun pouvait estimer alors que le seul micro familial qui vaille était un micro professionnel installé à domicile. Quant à savoir quoi en faire, la réponse était pour l'essentiel simple : la même chose qu'au bureau ! Ainsi vint l'avènement du micro « outil de productivité personnelle », attribut indispensable du cadre moderne, qui permet à ce dernier de jouir de la liberté de travailler chez lui !…

D'où vient alors depuis quelques mois cet engouement nouveau et quelque peu

hystérique pour l'ordinateur à la maison, associé pour l'occasion aux concepts encore flous de multimédia ou d'autoroutes de l'information ?

Bien de consommation

Une première explication, très terre-à-terre, est que cette même industrie informatique, alliée dans un second et tout aussi vigoureux unanimisme aux industries du spectacle et de la communication, y voit un nouvel Eldorado, propre à relancer ses mécanismes de croissance quelque peu alanguis.

Une deuxième explication, plus globale, consiste à juger cette évolution inévitable, parce que directement liée aux changements de nos sociétés et à leurs nouveaux besoins de maîtrise des loisirs, de l'éducation, de la formation, de l'accès à l'information.

Une troisième explication, essentiellement technique, est de constater que nous basculons enfin dans ce futur que nous promettaient les dix dernières années d'évolution technologique. Les progrès en puissance de traitement des micro-ordinateurs, en capacité de stockage des informations, en qualité de reproduction visuelle ou sonore, en sophistication et en même temps en simplicité d'emploi des logiciels, nous font passer aujourd'hui du virtuellement possible au réellement possible.

C'est ce « réellement possible » que *SVM Multimédia* va vous proposer de découvrir, en spectateur attentif de ces nouveaux univers ludiques, culturels et éducatifs, et en créateur passionné et avisé, non seulement capable d'utiliser le micro-ordinateur multimédia, mais surtout de le dominer au travers d'une pratique individuelle et familiale.

Clefs d'une révolu

Micro-ci, micro-là, c'est la dictature du multimédia, au terme d'une révolution douce qui s'est étalée sur ces dix dernières années. Le temps qu'il aura fallu au CD-ROM pour parvenir à maturité, au mot « multimédia » pour se forger un sens, et à une certaine « culture » technologique pour pénétrer de larges pans du grand public. Micro-ci, micro-là : nous y sommes, voici comment, voici pourquoi.

« DANS LA MICRO familiale, la situation est confuse. Mais quand arrivera la génération des ordinateurs à CD-ROM, ce marché explosera ». L'auteur de ces mots ? Un certain Bill Gates, qui les a prononcés il y a une dizaine d'années.

Bill Gates, c'est ce phénomène dont il a été beaucoup question ces dernières semaines à propos du lancement de Windows 95. Richissime président de Microsoft, n° 1 mondial du logiciel, il a bâti son empire en partant de zéro, il y a vingt ans. On le prend souvent pour un visionnaire. Ce qu'il n'est pas vraiment : un visionnaire ne pèse pas toujours sur les événements et peut se contenter de les annoncer. Bill Gates, en homme d'affaires très avisé, ne fait pas que les annoncer, il les provoque, les construit, les impose. On retiendra qu'il fut parmi les premiers, au milieu des années 80, à comprendre l'importance essentielle du CD-ROM, et à guider l'ensemble de l'industrie vers la maturation de cette technologie.

Ce que nous vivons aujourd'hui n'est donc rien d'autre que ce qui a germé dans les rêves d'un jeune milliardaire américain et de quelques autres, à partir de l'invention de deux géants de l'électronique, l'un européen, Philips, l'autre japonais, Sony.

Un concentré d'infos

Qu'a donc de si exceptionnel cette petite galette de 12 cm de diamètre, semblable au CD audio ? Une grande capacité de stockage d'abord : un CD-ROM, c'est 650 méga-octets (Mo) d'informations. Comme l'informatique obéit à une arithmétique un peu curieuse (1 Mo = 1 024 Ko ; 1 Ko = 1 024 octets ; 1 octet = 8 bits), ceci correspond à une chaîne de près de cinq milliards et demi de bits, à savoir d'informations binaires 0 ou 1.

Des 0 et des 1 que l'on peut utiliser pour coder à peu près n'importe quoi : des textes, du son, des dessins, des photos, de la vidéo et, simultanément, des programmes permettant d'accéder à ces données et de les manipuler. Mais le CD-ROM, c'est aussi le débit : il peut délivrer ses informations au micro-ordinateur au rythme de plusieurs centaines de kilo-octets par seconde (300 Ko/s pour un lecteur de CD-ROM dit à double vitesse). Et le CD-ROM, c'est également un moyen de diffusion peu coûteux : fabriqué par pressage selon les mêmes procédés que les disques compact audio, il autorise la duplication à grande échelle, et ne revient qu'à quelques francs l'unité.

Gravé dans le marbre

Le CD-ROM, enfin, c'est un moyen de donner une vraie pérennité à l'information. Vous êtes-vous déjà demandé pourquoi une fine rayure sur la surface d'un CD audio reste inaudible, contrairement à la moindre poussière oubliée sur un disque vinyle ? Tout simplement parce que la manière de coder l'information numérique sur la surface d'un CD permet de reconstituer des informations manquantes c'est ce qu'on appelle les codes de détection et de correction d'erreurs, qui sont ajoutés aux données purement musicales du disque. Il en va de même sur les CD-

tion, naissance d'une passion

ROM. Le traitement numérique permet ce genre de petits miracles, qui consiste à reconstituer un tout avec moins que la somme des parties, ou d'obtenir des copies rigoureusement identiques de l'original d'où elles sont issues.

L'ensemble de ces caractéristiques fait du CD-ROM un instrument unique, capable de totalement bouleverser l'usage des micro-ordinateurs et ce que l'on peut attendre d'eux. Bref, avec le CD-ROM, la micro-informatique a trouvé son «média» privilégié, un «média» idéal pour la diffusion du «multimédia».

Le multimédia, c'est quoi? On l'explique communément par le mariage de textes, d'images et de sons. Définition insuffisante : de ce point de vue, n'importe quel film en version originale sous-titrée pourrait passer pour un document multimédia… L'important, c'est le contrôle, ce que l'on appelle pompeusement l'interactivité, qui donne au «spectateur» des pouvoirs de «créateur» sur l'information qu'il manipule.

L'utilisateur au spectacle

L'un des responsables du Dictionnaire Hachette multimédia nouvellement sorti (voir page 48) a cette formule : «*Dans un dictionnaire sur papier, on apprend que le chat miaule; sur un dictionnaire multimédia, on peut en plus décider d'entendre le miaulement.*» Evidemment, vu le prix des micros, ça fait un peu cher du renseignement… Mais l'idée importante ici est que le multimédia est capable de traduire les multiples facettes d'une grande masse d'information en utilisant tous les moyens d'expressions disponibles : le son, le texte, l'image fixe, le dessin animé, la vidéo, organisés en un ensemble cohérent dans lequel le spectateur-utilisateur chemine à son gré, à son rythme.

Le CD-ROM, support privilégié du multimédia, a véritablement donné naissance à de nouvelles sortes de logiciels, de nouveaux usages, de nouvelles façons d'envisager le micro-ordinateur chez soi. Ave le CD-ROM, les utilisateurs se redécouvrent spectateurs : ils sont dans un cadre d'interactivité contrôlée, plus simple à appréhender et à dominer que l'interactivité «dure» des logiciels de production. Et, du coup, jamais le micro-ordinateur n'aura été aussi universel : machine à consulter, à jouer, à apprendre, à produire. A chaque étape de son évolution, il aborde de nouveaux domaines d'utilisation sans en abandonner aucun, ce qui en fait incontestablement l'outil le plus «malléable» que l'on puisse posséder.

Et, grâce au CD-ROM, il n'y a plus guère de questions à se poser quant à son utilité. Se demande-t-on à quoi ser-

L'important, c'est le contrôle, ce qu'on appelle pompeusement l'interactivité, qui donne au «spectateur» des pouvoirs de «créateur» sur l'information qu'il manipule.

ARCHIVE/CAMERIQUE

vent les livres, les disques, les films ? Le micro-ordinateur multimédia se retrouve au point de rencontre de la musique, de la télé, du cinéma, des arts graphiques, du jeu, de la connaissance… Avec une puissance de traitement qui, si elle a été rendue nécessaire par les grandes exigences de ces nouveaux types de données manipulées, a largement été bénéfique pour la simplicité d'utilisation : interfaces graphiques (l'ensemble fenêtres-menus, souris), la configuration automatique, l'aide intelligente à l'écran en découlent directement.

Et ça continue…

Le CD-ROM n'est pour autant pas l'ultime aboutissement du micro-ordinateur à domicile. Il poursuivra son évolution – avec notamment dans deux ans l'arrivée d'un CD-ROM haute densité capable de stocker jusqu'à 4 giga-octets de données (1 Go égale 1 024 Mo !) – mais cohabitera de plus en plus souvent avec un autre mode de diffusion, que l'on appelle aujourd'hui, faute de mieux, le *on-line* (ou service en ligne).

Internet, le réseau de réseaux mondial, peut être vu comme un gigantesque CD-ROM virtuel, riche de plusieurs milliers de giga-octets d'information répartis entre des milliers d'ordinateurs « serveurs » dans le monde. C'est cet Internet-là qui montre la voie pour l'avenir. Les autoroutes de l'information, qui ne seront rien d'autre qu'un outil de diffusion complémentaire du CD-ROM, sont simplement en attente technologique de ce qui fait pour le moment la qualité irremplaçable de ce dernier : le fort débit, le faible coût.

Qu'est ce que j'peu

Nous vous avons peut-être convaincu d'y aller, maintenant il va nous falloir assumer… Notamment en vous donnant les idées, les outils, les méthodes pour faire et éprouver le plaisir de faire. Le micro-ordinateur multimédia est un outil universel. Démonstration.

QUE FAIRE, et à quoi bon ? Le micro-ordinateur est probablement le seul objet technologique grand public à offrir à son utilisateur l'angoisse de la page blanche. Une télévision sert (si l'on peut dire) à regarder des émissions, rien d'autre. Une chaîne hi-fi à écouter ou à enregistrer de la musique, rien d'autre. Un caméscope à enregistrer puis à visionner des images, rien d'autre .

Le micro-ordinateur multimédia, lui, ne sert à rien en particulier et à tout en général. Objet à la fois utilitaire et de plaisir, de production et de consultation, il est le creuset de vos envies, de vos curiosités, de vos passions. Son seul vrai talent intrinsèque, c'est de pouvoir se plier à toutes les demandes par sa capacité à se transformer selon le cas en machine à écrire, à dessiner, à composer de la musique, à rechercher des informations, à répondre au téléphone, etc., et de pouvoir jongler instantanément entre ces différents usages. C'est que, pour le micro-ordinateur, tout n'est que suites d'informations numériques, auxquelles seul l'utilisateur peut donner du sens ou desquelles il peut en recevoir.

Exemple : pour un micro-ordinateur, qu'est-ce qu'un texte ? Une succession de codes qui désignent des caractères, et ces caractères forment des mots puis des phrases. La particularité de cet ensemble, c'est qu'avec l'outil approprié, à savoir un traitement de texte, un utilisateur peut intervenir sur chacun de ces éléments en modifiant certaines caractéristiques de son code : corriger une coquille, mettre un mot en gras, grossir le corps d'un titre, inverser deux paragraphes, etc. Le texte informatique n'est donc rien de plus qu'un paquet de données numériques complètement malléables.

Outil de consultation, de création…

Avec l'ordinateur multimédia, il en va de même pour tous les types d'informations visuelles ou sonores. Un bout de musique, une photographie, un film peuvent être modifiés, transformés, triturés à l'infini. La production actuelle de CD-ROM, qu'il s'agisse de jeux, d'encyclopédies, d'éducatifs, de titres culturels, utilise d'ailleurs au maximum ces possibilités de transformation, de mise en scène des informations.

Consultation et création. Ce sont les deux pôles de la machine, avec un passage évident entre les deux attitudes : ce que l'on consulte est un

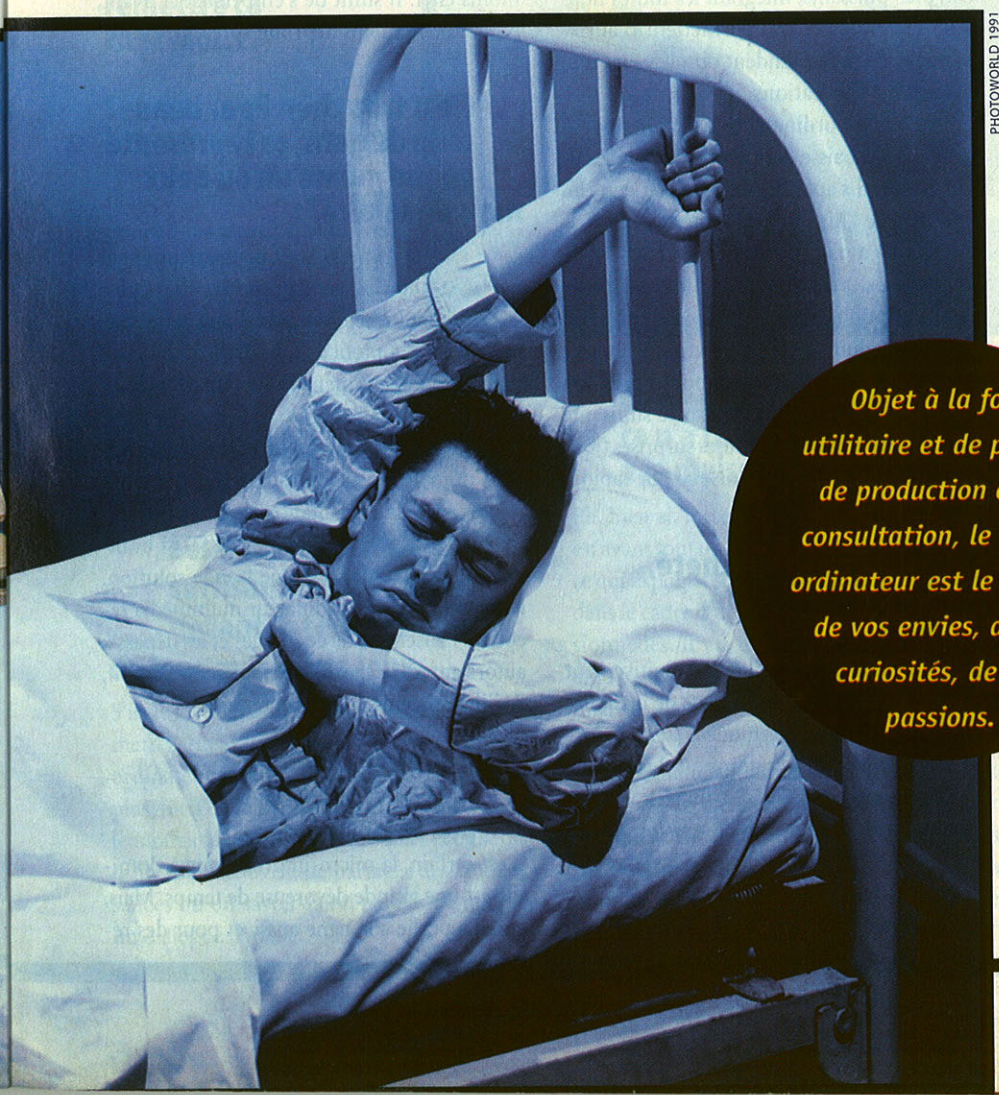
x faire, j'sais pas quoi faire...

réservoir d'idées permanent pour ce que l'on crée. Parce que la particularité du micro-ordinateur multimédia, c'est aussi, à quelques exceptions près, la symétrie des possibilités : ce qu'il peut jouer, il peut le créer. Rendez-vous page 60 pour lire notre critique du CD-ROM sur Cuba, puis page 100 pour découvrir comment concocter un récit de voyage interactif : entre ces deux créations multimédias, il n'y a pas de différence de nature. Votre micro-ordinateur peut vous transformer à la fois en réalisateur et en projectionniste du documentaire de vos voyages, ou de vos rêves de voyage. Il est à la fois l'œil, l'oreille et la bouche ; la caméra, le banc de montage et le projecteur ; le magnétophone multipiste, la console de mixage et la chaîne hi-fi ; le compositeur, l'orchestre et la salle de concerts. Et, par-dessus tout, une usine à effets spéciaux qui peut faire de vous, qui sait, le Méliès du XXI[e] siècle !

... et de pratique

La consultation des CD-ROM, tout comme l'exploration des services *on-line*, est le meilleur des guides dans cet univers. Au-delà de l'intérêt du sujet qu'ils traitent, du plaisir qu'ils apportent ou de la connaissance qu'ils donnent, ils sont une mine d'or pour s'initier au maniement des données multimédias.

Vous n'avez pas de caméscope ? Alors, exercez-vous sur les bouts de films disponibles. Vous n'avez pas de scanner ? Vite, des milliers de photos numérisées vous attendent sur des CD-ROM de compilation, ou sur les réseaux téléinformatiques (Compuserve, Internet...). Vous ne



PHOTOWORLD 1991

Objet à la fois utilitaire et de plaisir, de production et de consultation, le micro-ordinateur est le creuset de vos envies, de vos curiosités, de vos passions.

Faut-il construire sa maison autour du micro-ordinateur ?

LA QUESTION n'est pas si stupide qu'il y paraît : le choix de la place à réserver dans la maison au micro-ordinateur est un vrai casse-tête. D'autant plus complexe à régler que le nombre d'utilisateurs potentiels est important, et que les usages auxquels on le réserve sont variés. Dans la chambre des parents ? Essayez de dormir quand quelqu'un joue à Doom, juste à côté. Dans une chambre d'enfant ? Autant faire une croix sur le juste partage de la machine. Dans le salon ? Pas facile d'offrir le spectacle de ses tâtonnements à l'ensemble de la famille... L'idéal, bien sûr, est la pièce dédiée : petit bureau ou fond de garage aménagé, et chauffé... Sachant qu'il faudra prévoir une prise de téléphone pour se connecter à Internet ou activer le répondeur vocal du micro-ordinateur, une prise d'antenne pour la carte Tuner TV, et bien sûr, quelques prises électriques correctement reliées au réseau. Attention aux assemblages hasardeux de multiprises... Ne pas oublier non plus de réserver de la place aux accessoires, de l'imprimante jet d'encre à l'éventuel clavier musical Midi, et quelques rayonnages pour les documentations de logiciels, les livres pratiques, et la collection de *SVM Multimédia*. A défaut de cet espace privilégié, reste la solution table à roulettes...

possédez pas les logiciels qui vous permettent de manipuler ces données ? Nous sommes là pour vous aider, notamment à travers notre rubrique Action et notre CD-ROM, qui chaque mois vous proposent des logiciels en version limitée ou des *sharewares*, accompagnés de nombreux fichiers d'exemple.

Alors, toujours l'angoisse de la page blanche ? Glissez dans votre lecteur un bon CD-ROM de jeu, Myst par exemple, dont la version française vient tout juste de paraître (voir page 74), et laissez aller. Vous allez voir, la magie va opérer…

Et maintenant… place à la découverte

Tenez, prenez l'auteur de ces lignes par exemple. Depuis qu'il possède un micro-ordinateur multimédia, il a exploré la surface de Vénus (avec le CD-ROM Venus Explorer), remixé un vieux blues de Jimi Hendrix (l'original reste meilleur, c'est incontestable), réalisé un clip vidéo de Madonna (sans autorisation de l'intéressée, il est vrai), écrit un roman de six cents pages en une heure (six cents fois la même…), envoyé un message électronique à Jacques Toubon, Bill Clinton et Sylvain Martin (c'est un copain), dessiné les plans de la maison de ses rêves (avec une pièce pour l'ordinateur), retouché les photos de ses enfants en appliquant le filtre « Van Gogh », concocté un *curriculum vitae* multimédia (qu'il n'a pas encore osé envoyer à qui que ce soit), et s'apprête, à l'instant où il écrit ces lignes, à suivre les infos dans une fenêtre ouverte dans un coin de l'écran. Vous regardez trop la télé, bonsoir.

Neuf mauvaises ra de se méfier des

Les raisons de ne pas faire entrer un micro chez soi ne manquent pas. Comme nous ne pouvons qu'être de mauvaise foi en la matière, nous allons nous faire un plaisir de les réfuter, et de n'en laisser que ruines et débris fumants ! Même si, pour certaines d'entre elles…

1 J'attends encore, les prix vont certainement baisser.

Cela fait vingt ans que les prix baissent, et ils vont baisser encore pendant longtemps ! Chaque mois, de nouveaux modèles apparaissent, plus puissants, intégrant les toutes nouvelles technologies qui permettent d'autres usages, et de ce fait rendent obsolètes les machines des générations précédentes. C'est comme ça, les ordinateurs qui contribuent vraiment à la baisse des prix sont le plus souvent ceux qui s'apprêtent à sombrer dans les oubliettes de l'histoire de la micro. En fait, le multimédia a plutôt eu tendance à relever le prix moyen des machines. Le micro multimédia grand public – ne nous le cachons pas – reste un produit de consommation coûteux : entre 10 000 et 15 000 francs pour un PC ou un Macintosh doté de la puissance suffisante pour se prémunir des mauvaises surprises (jeux trop lents, vidéo saccadée, disque dur rapidement saturé, etc.).

2 Sitôt qu'on l'a acheté, il est déjà périmé. Alors…

En micro-informatique, il faut définitivement renoncer à espérer posséder plus de quelques semaines le tout dernier modèle. Cette industrie fonctionne à un tel rythme que lorsqu'une machine arrive chez un distributeur, elle est déjà dépassée par une nouvelle qui commence tout juste à entrer en production dans les usines du constructeur. C'est comme la voiture, à ceci près que les bagnoles ne sont pas « restylées » tous les trois mois, et qu'on ne leur rajoute pas 20 km/h au compteur à chaque nouveau modèle. Il faut se faire à cette idée : il n'y a pas, il n'y aura jamais de « bon moment » pour acheter un micro-ordinateur. Le mois qui suit votre achat, vous trouverez toujours mieux et/ou moins cher. Il suffit de s'en persuader avant, pour en être moins déprimé après !

3 C'est trop cher. Pour beaucoup de gens, ça représente quand même un ou deux mois de salaire.

C'est vrai, et ça ne devrait malheureusement pas beaucoup changer dans un avenir proche. Le micro multimédia au prix d'une petite télé, ça n'est pas pour tout de suite. Il y a moins cher, mais avec évidemment beaucoup plus de limites : pour ne faire que du traitement de texte, un PC bas de gamme à 5 000 francs peut suffire ; pour le jeu d'action, les consoles sont reines ; pour la consultation de titres interactifs ou de Video CD, le lecteur de CD-I branché sur la télévision est une bonne solution. Mais seul le micro-ordinateur multimédia recouvre l'ensemble de ces usages et les dépasse, autorisant un usage durable, collectif, évolutif, de l'investissement qu'il représente.

4 De toute façon, je n'ai vraiment pas le temps.

C'est certain, la micro-informatique à domicile est une grande dévoreuse de temps. Mais, bon. La pêche à la ligne aussi, et pour des ré-

sons (et quelques bonnes) micro-ordinateurs

sultats que certains ne jugeront pas moins aléatoires... En fait, tout dépend de l'envie et de la motivation qui vous animent, et également de votre capacité à rationaliser vos heures de loisirs. Etes-vous bien sûr de vouloir vous endormir devant la télévision ce soir ?

5 Je l'utilise 8 heures par jour au bureau, alors franchement, remettre ça chez moi...

Ce n'est pas parce qu'on mange tous les jours à la cantine qu'on n'apprécie pas un bon restaurant. Sur votre micro, vous faites ce que vous voulez, quand vous voulez, au rythme qui vous plaît, sans autre finalité que le plaisir que vous allez en retirer. Ce faisant, c'est ainsi que vous découvrirez mieux et davantage la micro-informatique, un savoir et une compétence qui ne vous seront pas forcément inutiles pour être plus efficace au boulot...

6 Les gamins sont déjà suffisamment scotchés devant la télé, sans parler de leur console de jeux.

S'ils le sont autant, c'est que vous le leur permettez. Aussi, dites-vous bien que le micro-ordinateur multimédia peut ne pas venir en plus, mais en remplacement. Le même outil va leur offrir la possibilité de travailler et de se distraire, de découvrir, de partager des connaissances ou un savoir-faire, parfois de renouer un dialogue familial.

Un même outil va permettre de travailler et de se distraire, de partager des connaissances ou un savoir-faire, parfois de renouer un dialogue familial.

7 Ce n'est pas un jouet, ça n'a rien à faire à la maison.

Eh, bien si, justement !. Le micro-ordinateur est avant tout un jouet, et c'est indéniablement ce qui explique son succès universel, y compris dans le cadre d'utilisations strictement professionnelles. Il y a une trentaine d'années, les enfants de l'époque rêvaient devant les publicités du Vac-U-Form, une petite presse à mouler des feuilles en plastique qu'elle transformait en voitures, avions, bateaux, etc. Mieux qu'un jouet, c'était le jouet à fabriquer des jouets. Ces mêmes enfants devenus grands peuvent aujourd'hui jouer avec leurs propres enfants à ce super-Vac-U-Form qu'est le micro-ordinateur !

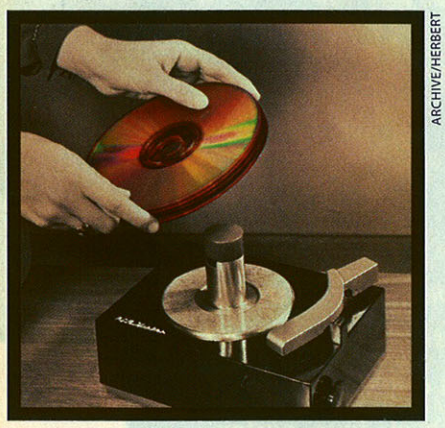
8 Il paraît que c'est mauvais pour la santé.

Chaque technologie nouvelle a engendré son lot de dangers nouveaux, réels ou supposés. La micro-informatique est souvent jugée responsable de fatigue oculaire, de crampes, de mal de dos, etc. Tout cela est vrai, comme est vrai que trop regarder la télé fait mal aux yeux, trop bricoler mal aux doigts, trop repasser de che-

mises mal au dos. Quant aux rayonnements électromagnétiques émis par les tubes cathodiques des écrans de micro-ordinateurs, on les suspecte, pour l'instant sans démonstration, d'avoir des effets néfastes. Comme les écrans rayonnent principalement vers l'arrière, un conseil : placez-vous face à votre moniteur, et non derrière lui !...

9 C'est beaucoup trop compliqué, je n'y arriverai jamais.

Nous ne pouvons pas vous garantir que vous allez devenir le Bill Gates du XXIe siècle ou le Steven Spielberg du multimédia. Et si vous n'avez jamais tâté de la création multimédia, nous ne pouvons pas vous



ARCHIVE/HERBERT

laisser croire que tout est simple au royaume de la micro. Selon ce que vous voulez réaliser, ça peut même devenir franchement compliqué. En revanche, avec juste un petit peu de motivation initiale, nous vous assurons que vous ne regretterez pas les inévitables périodes de casse-tête que vous allez vivre. Le plaisir est quand même sur la route, et les résultats gratifiants au bout du chemin. *SVM Multimédia* ambitionne rien moins que de vous y accompagner.

Deux doigts de technique, un soupçon de jargon

Il faut définitivement s'y faire : si l'on veut s'intéresser à la micro, difficile d'échapper à un minimum de connaissances techniques, et à une légère maîtrise du curieux jargon qui s'y rapporte. Voici quelques pistes pour garder le moral, briller en société, voire tenir tête à un vendeur agressif.

Acronymes et franglais, là sont les racines du parler-micro, un invraisemblable sabir qu'avec une bonne dose de passion pour le surréalisme, on pourrait presque prendre pour de la poésie ! Si vous rencontrez quelqu'un qui « zappe sa P-RAM avant de réinstaller ses Inits », ou qui « édite son Config.Sys pour rajouter les nouvelles *releases* des *drivers* adaptées à son Bios », rassurez-vous. Vous n'êtes pas tombés sur des humanoïdes aux fusibles fondus, mais selon le cas, sur un utilisateur de Mac ou de PC. Pas facile de se mêler à la conversation de ce genre d'individus quand on imagine encore que le micro est l'outil de travail de Jacques Martin.

Comme toutes les langues, pourtant, celle-ci peut s'apprendre progressivement : ses drôles de mots se raccrochent le plus souvent à des concepts simples, que l'habitude et la pratique permettent de maîtriser même si l'on ne possède pas une culture technologique prodigieuse.

Prenons le microprocesseur par exemple. Vous savez probablement qu'il s'agit là du cœur du micro-ordinateur, de la microscopique usine à travers laquelle transitent les ordres et les données qui selon le cas proviendront de votre lecteur de CD-ROM, s'afficheront à l'écran ou sur l'imprimante, se copieront sur le disque dur, etc. Eh bien, le microprocesseur est un véritable univers à lui seul. On le caractérise souvent par sa fréquence, exprimée en mégahertz. Quand on dit : « Cette machine tourne à 100 MHz », cela signifie que le métronome interne du microprocesseur oscille au rythme de 100 millions de battements par seconde.

La star du PC

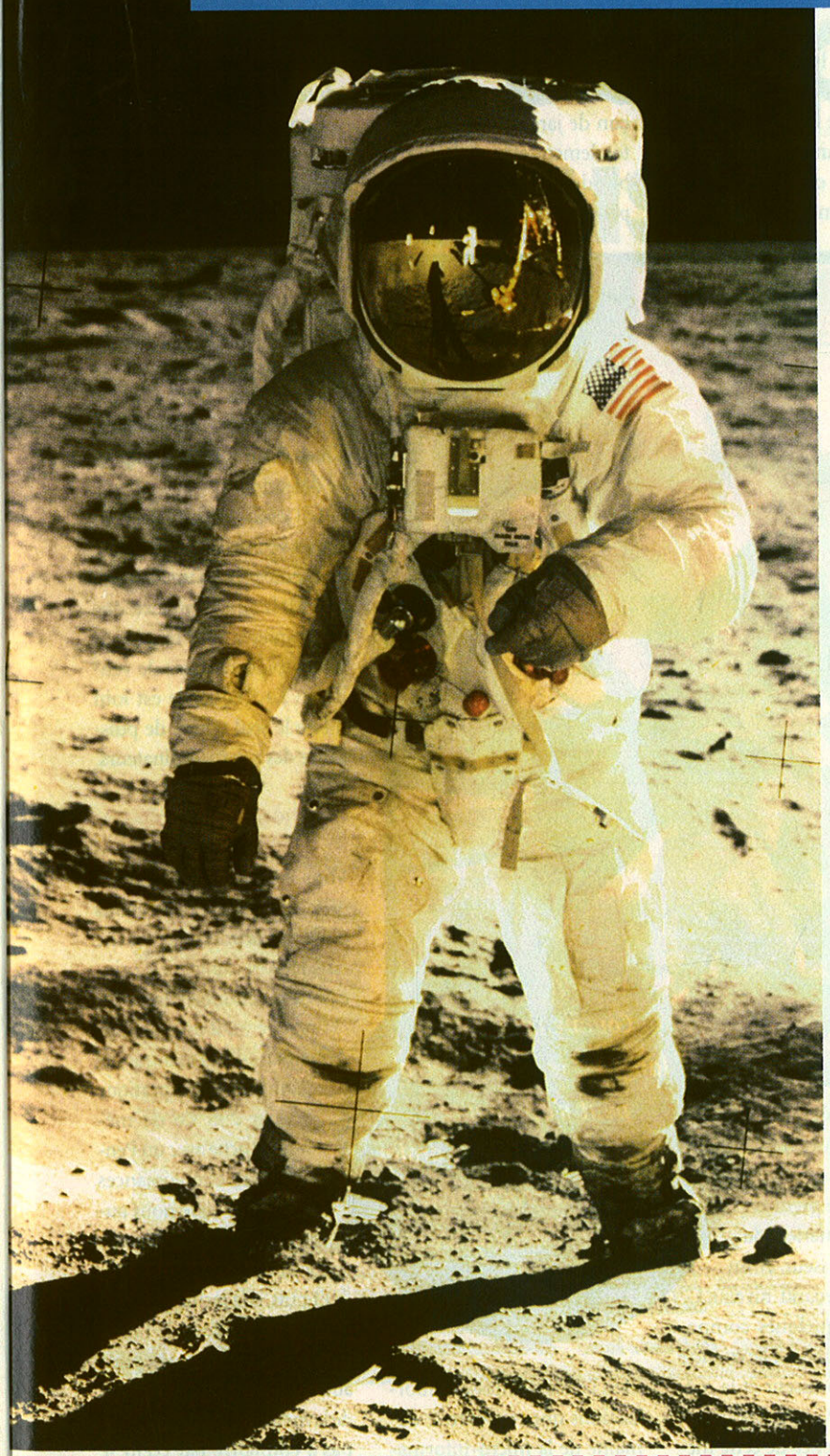
Mais le microprocesseur est aussi ce qui permet de différencier les ordinateurs. Deux fabricants de ces composants se partagent la presque totalité du gâteau : Intel pour le monde PC, Motorola pour le monde Macintosh. Le microprocesseur-roi, chez Intel, est aujourd'hui le Pentium, décliné en plusieurs versions (75, 90, 100, 120, 133 MHz) et successeur du 486 qui a lui même connu de nombreuses générations (DX, SX, SX2, DX2, DX4). Un PC multimédia moderne doit posséder au minimum un 486DX2 à 66 MHz, mieux un 486DX4 à 100 MHz, encore mieux un Pentium à 75 MHz ou plus. Le reste est à oublier définitivement.

L'étoile du Mac

Du côté du Macintosh, la vedette s'appelle désormais Power PC, un microprocesseur conçu en commun par IBM, Apple, et Motorola qui le fabrique. Il est dit à architecture Risc, en opposition aux produits d'Intel, à architecture Cisc. Disons pour simplifier que l'un – le Risc – correspond à une usine où les ouvriers sont peu nombreux, doivent soulever de petites charges, et du coup peuvent se les passer rapidement, alors que l'autre – le Cisc – correspond à une usine où de nombreux ouvriers déplacent des charges beaucoup plus importantes, et donc plus lentement.

Vaut-il mieux sortir une palette de 60 paquets par

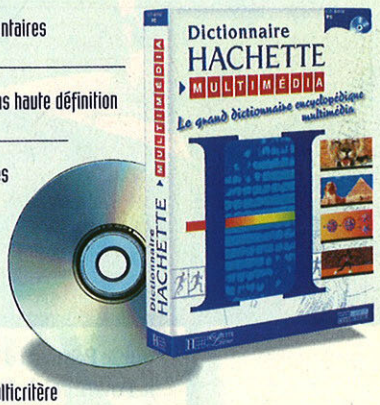
Pour la 1ère fois, Neil Armstrong va marcher dans un dictionnaire !



- Regardez-le poser le pied sur la Lune
- Ecoutez-le communiquer avec la Terre
- Découvrez sa biographie
- Retrouvez-le à Apollo, Espace, Astronaute, Etats-Unis . . .

LE DICTIONNAIRE HACHETTE MULTIMÉDIA... MAINTENANT DISPONIBLE SUR CD-ROM (Macintosh et PC)

- 80 000 entrées et articles documentaires
- Plus de 4 500 photos et illustrations haute définition
- 300 cartes interactives actualisées
- Plus de 200 documents sonores
- 200 séquences audiovisuelles
- Recherche en texte intégral et multicritère [thématique, alphabétique, chronologique]



HACHETTE Livre — MATRA HACHETTE MULTIMEDIA

LE PLAISIR DE LA DÉCOUVERTE

Service lecteurs n° 20

SCARLETT

☐ **Je désire recevoir le CD-ROM du Dictionnaire Hachette Multimédia.** Je joins à mon coupon réponse un chèque bancaire ou postal de 690F (frais de port inclus), à l'ordre de Hachette Livre.

○ Version PC M 103 102 ○ Version Macintosh M 102 102

☐ **Je désire recevoir un CD-ROM de démonstration du Dictionnaire Hachette Multimédia** et je joins un chèque bancaire ou postal de 15F à l'ordre de Hachette Livre, pour participation aux frais de port.

○ Version PC M 101 P 102 ○ Version Macintosh M 101 M 102

☐ **Je souhaite recevoir la brochure de présentation du Dictionnaire Hachette Multimédia.** M 104 102

Offre valable jusqu'au 30/06/96 en France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Toute personne peut, sur simple demande, s'opposer à ce que Hachette Livre mette à la disposition de sociétés extérieures ses nom et adresse.

COUPON RÉPONSE

(à retourner à Hachette Livre - 59 893 Lille cedex 09)

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

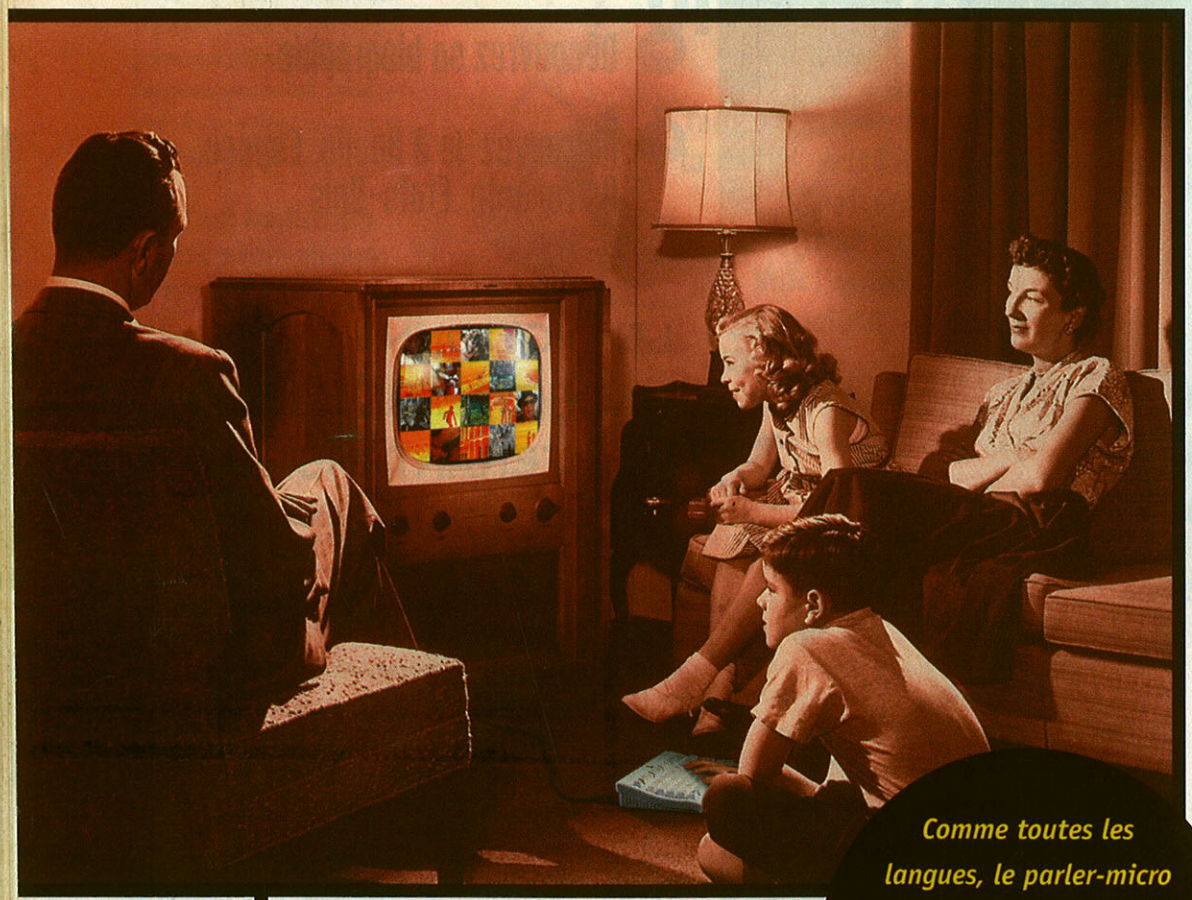
_____

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : _____

Tél. : _____

SVM M 10/95

heure ou 1 paquet par minute ? La dispute entre les tenants de l'une et l'autre architecture est de l'ordre de la querelle théologique. L'utilisateur moyen, lui, retiendra surtout que le Pentium d'Intel comme le Power PC de Motorola sont de sacrées bêtes de course.



Course poursuite

Les cadences de ces nouvelles générations de microprocesseur sont d'ailleurs si rapides, que les autres éléments de l'ordinateur ont du mal à suivre : la mémoire vive notamment, qui est à la fois l'espace de travail du microprocesseur et la zone de transit des informations, fonctionne à un rythme inférieur à celui du processeur. Grâce à une astuce, appelée mémoire cache, il est toutefois possible de «tromper» le microprocesseur, et de lui faire croire que la plupart du temps la mémoire vive réagit exactement à son rythme. Le plus étonnant, c'est que c'est ce qui se passe vraiment !

Cette mémoire cache se trouve sous deux formes : un cache dit de premier niveau, à l'intérieur du microprocesseur, et un cache de second niveau, formé de quelques composants très rapides placés entre le microprocesseur et la mémoire vive. Vous l'aurez compris, la présence de cette mémoire cache de second niveau, sa taille (généralement 256 Ko sur un ordinateur Pentium), et la possibilité d'accroître celle-ci, sont les principales caractéristiques, susceptibles de garantir le bon niveau de performances d'une machine.

Si vous nous avez suivi jusqu'ici, c'est que notre soupçon de jargon ne vous a pas totalement effrayé. Bravo. Le but de l'exercice est de vous permettre de comprendre que dans l'énorme masse d'informations que recouvre le domaine de la micro-informatique, certaines peuvent vous aider concrètement dans votre pratique de la micro (si je veux acheter un PC aujourd'hui, le Pentium est à envisager en priorité), là où d'autres sont surtout utiles pour votre culture générale (ce même Pentium est basé sur une architecture Cisc). Non qu'il y ait opposition entre les deux formes de savoir, qui s'enrichissent mutuellement. Mais si un vendeur essaie absolument de vous fourguer un Macintosh au prétexte que *«son microprocesseur est à architecture Risc, ce qui est franchement plus moderne que l'architecture Cisc d'Intel»*, riez-lui au nez ! Le Macintosh a bien d'autres arguments pour se défendre.

S'il essaie ensuite de vous guider vers un DX4 à 100 MHz au même prix qu'un Pentium à 75 MHz au seul prétexte que le premier a une fréquence plus rapide, changez de vendeur ! La fréquence est loin d'être le seul critère de puissance des micro-ordinateurs.

Comme toutes les langues, le parler-micro peut s'apprendre progressivement : ses drôles de mots se raccrochent le plus souvent à des concepts simples.

La théorie c'est bien, le plaisir c'est mieux

Vous avez peut-être remarqué, que nous vous avons parlé de la mémoire cache sans vous en expliquer le principe de fonctionnement. C'est la preuve qu'il est possible, en micro-informatique, de distinguer savoir pratique (exiger 256 Ko de mémoire cache avec un Pentium) et connaissances théoriques (que nous aurons l'occasion d'aborder un jour ou l'autre !)

Et puis, si la technique vous donne décidément de l'urticaire, ne renoncez pas pour autant aux plaisirs de la micro : de la même manière qu'on n'a pas à connaître par cœur le fonctionnement d'un 6 cylindres-turbo avant de passer son permis de conduire, on peut tout à fait maîtriser son micro-ordinateur sans partager l'intimité du moindre de ses composants.

/ Yann Garret

Vobis, l'informatique 100 % compatible avec vous.

La performance à prix serrés. Idéale pour une utilisation familiale, la mini-tour Etalon sait communiquer, écrire, calculer, dessiner, jouer et montre des aptitudes remarquables pour le multimédia.

MINI TOUR ETALON

- Processeur : AMD DX4
- Fréquence : 100 Mhz
- Bus : PCI
- Mémoire RAM : 4 Mo
- Disque dur 420 Mo
- Lecteur de disquettes 3,5" intégré
- Écran couleur 14" SVGA
- Clavier 102 touches, souris + tapis
- Logiciels inclus : Windows 95, Corel Draw 4

7490 Fttc

Options :
- Lecteur de CD Rom 4X : 990 F
- Carte son Sound Blaster 16 bits : 685 F
- 4 Mo de RAM sup. : 950 F

Un logiciel Microsoft offert parmi WORD 6, EXCEL 5 ou ACCESS 2
(préinstallé, CD ROM fourni)

VOBIS MICROCOMPUTER

Le Constructeur Distributeur Informatique N° 1 en Europe

100 % compatible avec vous

PARIS - RP ■ **ETOILE :** 47, av. de la Grande Armée - 75116 PARIS - Tél. (1) 45 00 05 43 - Fax (1) 45 00 14 68 ■ **QUARTIER LATIN :** 15, rue Soufflot - 75005 PARIS - Tél. (1) 43 26 06 19 - Fax (1) 43 26 07 79 ■ **MONTPARNASSE :** 20, bd du Montparnasse - 75015 PARIS - Tél. (1) 45 67 10 13 - Fax (1) 45 67 12 74 ■ **HALLES :** 3, rue de Turbigo - 75001 PARIS - Tél. (1) 42 36 39 49 - Fax (1) 42 36 39 45 ■ **OPERA :** 13, rue des Mathurins - 75009 PARIS - Tél. (1) 42 66 35 85 - Fax (1) 42 66 35 81 ■ **VELIZY :** 37, av. de l'Europe - 78140 VELIZY-VILLACOUBLAY - Tél. (1) 30 70 83 83 - Fax (1) 30 70 83 85
PROVINCE ■ **AIX-EN-PROVENCE* :** 40, cours Sextius - 13100 AIX-EN-PROVENCE - Tél. 42 38 77 17 - Fax 42 38 77 23 ■ **AMIENS* :** 14, rue Saint-Patrice 80000 AMIENS - Tél. 22 91 63 60 - Fax 22 91 49 85 ■ **BORDEAUX* :** 137, cours du Général de Gaulle - 33170 GRADIGNAN - Tél. 56 89 82 82 - Fax 56 89 04 27 ■ **CLERMONT-FERRAND* :** 7, rue Gabriel Péri 63000 CLERMONT-F. - Tél. 73 34 49 49 Fax 73 34 49 48 ■ **COLMAR* :** 2, route de Sélestat 68000 COLMAR - Tél. 89 41 70 41 - Fax 89 41 70 14 ■ **LILLE* :** 208, rue Nationale 59800 LILLE - Tél. 20 54 78 78 - Fax 20 54 99 52 ■ **NANCY* :** 65bis, av. Foch 54270 ESSEY-LES-NANCY - Tél. 83 20 40 40 - Fax 83 29 74 76 **OUVERTURE** ■ **LILLE 2* :** Centre Commercial V2 - 59650 Villeneuve d'Ascq Tél. : 20 47 23 88 - Fax : 20 47 21 04 ■ **STRASBOURG* :** 2, rue Ettore Bugati - 67201 ECKBOLSHEIM - Tél. : 88 78 66 66 - Fax : 88 78 79 79 ■ **TOULOUSE* :** 33, boulevard Lascrosses - 31000 TOULOUSE - Tél. : 61 13 64 30 - Fax : 61 13 65 69 ■ **MULHOUSE* :** 2, rue des Orphelins 68100 MULHOUSE ■ **METZ* :** 2, rue d'Ambroise Thomas (place de la Cathédrale) 57000 METZ **ET BIENTOT** ■ **BASTIA, BORDEAUX 2, GRENOBLE**
*Magasins franchisés, Entreprises individuelles

Service lecteurs n° 41

Plume Direct - BP&A - Photos Bernard HENRIOT - VOBIS 09/95. Photos non contractuelles, prix et caractéristiques susceptibles de modifications sans préavis, dans la limite des stocks disponibles.

Actuel

Faits divers

Dans un jardin anglais

Après Paname avec les Nuls (*LVI* n° 4), l'équipe de *LVI*, magazine français sur CD-ROM, a franchi le Channel pour interviewer le réalisateur de *Meurtre dans un jardin anglais*, alias Peter Greenaway.

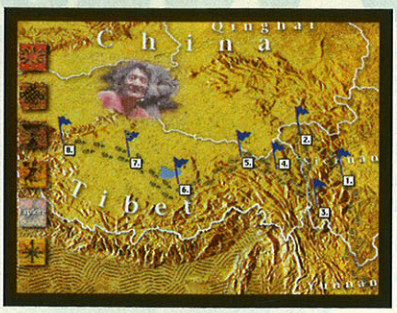
Autre invité, Dave Gibbons. Le dessinateur du jeu Beneath a Steel Sky a même fait la couverture de *LVI* n° 5, qui passe au peigne fin l'utilisation du service en ligne en famille. Prix : 149 F. Abonnement pour 4 numéros : 448 F.

Invitation au voyage

Découvrir le Grand Nord Esquimau et ses habitants, avec pour guide, Jean Malaurie, qui l'explore depuis cinquante ans : c'est ce que vous propose Inuits, le nouveau CD-ROM de Montparnasse Multimédia, dans sa collection « J'imagine le monde ». Départ prévu en novembre. Préparez vos anoraks !

Le jury délibère...

Le cinéma a ses Oscars, le multimédia a son Prix Möbius (décliné en quatre récompenses : le Grand Prix, le Prix de la création, le Prix du multimédia scientifique et le Prix du meilleur projet). D'origine française (il est organisé par l'Afim avec le soutien de l'Unesco, de la Communauté européenne, du Cnet et de plusieurs ministères), ce prix affirme sa vocation internationale pour cette quatrième édition.

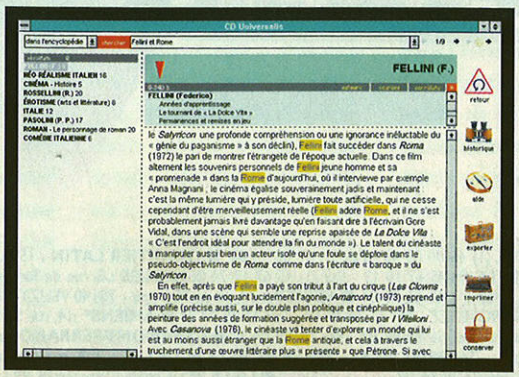


De nombreux pays ont participé, représentant l'Europe, l'Asie, l'Amérique du Nord et du Sud ainsi que l'Australie. Après une âpre sélection de la part des jurys (spécialistes du multimédia indépendants des éditeurs), ce sont vingt-huit produits qui restent en lice. Des CD-ROM ou CD-I, culturels et scientifiques, témoins de la diversité de la création à travers le monde. Avec toutefois des axes persistants. L'art (avec notamment un ouvrage consacré à la riche collection d'œuvres impressionnistes de la fondation Barnes), les voyages et les reportages (telle une rencontre avec des aborigènes en Australie), l'archéologie et l'histoire avec un intérêt marqué pour la Seconde Guerre mondiale (traitée par un CD-ROM britannique et par un titre allemand dédié à la résistance dans ce pays), les enfants (deux titres japonais et un brésilien), et la médecine.

Côté français, outre deux ouvrages scientifiques consacrés au coton et au tabagisme, la sélection a retenu un jeu-découverte dans les fjords norvégiens, un hommage à Pagnol, et un apprentissage fort original de la langue chinoise, à travers les voyages du sinologue italien Matteo Ricci au XVIe siècle. Rendez-vous dans notre prochain numéro pour connaître les heureux élus, mais aussi nos coups de cœur.

Garanti 100 % hypertexte

Pour sa nouvelle édition, l'encyclopédie Universalis s'enrichit d'un CD-ROM... pour PC et Mac, avec le texte intégral des vingt-huit volumes sur papier, soit 45 millions de mots. Pas d'illustrations ni d'animations, la performance réalisée est ailleurs : « *Ce sont les moyens d'accès à ces mots qui font de ce CD-ROM l'hypertexte le plus hypertexte qu'on ait jamais réalisé* », explique Louis Lecomte, secrétaire général de la prestigieuse encyclopédie Universalis. En pratique, s'ajoute à l'hypertexte classique (liens sur les chaînes de caractères) un hypertexte raisonné, comportant 250 000 liens et enrichi de possibilités de requêtes multicritères. Résultat : une recherche rapide et pertinente, et la disponibilité immédiate des articles qui peuvent être lus sur l'écran, stockés et imprimés. Conçu pour accompagner l'encyclopédie sur papier, mais également vendu seul, l'ouvrage électronique demeure un investissement financier. Son prix avoisine les 5 000 francs, tandis que le lot encyclopédie et CD-ROM est proposé à environ 9 400 francs (pour 24 volumes sur papier), et à près de 11 000 francs (version intégrale de 28 volumes). Les facilités de paiement sont les bienvenues.



Rubrique réalisée par Martine Guenzet, avec V. Balizet, A. Chaudron, L. Clause, J. Harbonn, R. Poirot et J.-L. Renault.

L'autoroute au bout du câble

LES SURFEURS vous le diront : pour surfer il faut des vagues. Et des grosses, faute de quoi, on barbotte ! L'expression en vogue «surfer sur le Net» a donc de quoi faire sourire : étant donné la vitesse limite autorisée dans le fil du téléphone, les tuyaux à véhiculer de l'information ne seront jamais les fameuses autoroutes que l'on nous promet. La vague que tout le monde attend pour surfer est ailleurs. Peut-être bien sur le câble, où les informations transitent cent fois plus vite que par le téléphone. Certains foyers du VII[e] arrondissement de Paris sont en train de le tester avec Multicâble, le premier service multimédia en ligne, accessible par le câble.

Ça va circuler !

Une large gamme de services y sont proposés : une édition électronique quotidienne du journal *le Monde*, les informations économiques et financières de l'AFP, des réservations de voyages avec Dégrif'Tours et Nouvelles Frontières, des catalogues de télé-achat avec les Trois Suisses et La Redoute, etc. Dans le courant de l'année 1996, tout le monde pourra avoir accès à Multicâble. A condition de posséder un ordinateur, d'acquérir le modem-câble développé par Intel et vendu quelque 2 000 francs, et de payer – en plus de l'abonnement au câble – au moins 50 francs par mois. Car certains services sont optionnels et payants. Ce sera le cas des jeux, des informations financières et de l'accès à Internet, facturés environ 150 francs par mois. Un péage somme toute élevé, pour des autoroutes encore en construction !

AD'TALEUR

Les Guignols de l'info, bientôt sur votre écran d'ordinateur ! Du moins le jeu, le premier CD-ROM réalisé par Canal+ Multimédia, dans lequel vous devrez réussir à prendre la place de PPDA. Il sera disponible sur Mac, à partir de la fin du mois d'octobre, et il faudra attendre mars 1996 pour le découvrir sur PC et CD-I. «Putain, six mois !»

Internet

HTTP://WWW.CEZANNE.COM : Cézanne on-line. Un site ouvert par la Réunion des musées nationaux et Europe MHM, avec une présentation virtuelle de l'exposition du Grand Palais et un forum d'expression et d'échanges.

HTTP://FRANCEWEB.FR : Le site Web de La Redoute, sur France Net. Avec une boutique électronique, une messagerie, l'actualité du VPCiste.

HTTP://WWW.DISCOVERY.COM : L'éditeur américain Discovery, connu pour ses CD-ROM richement documentés, a ouvert un service sur Internet où il est possible de commander des ouvrages. Utile, car aujourd'hui seuls sont disponibles en France les quelques titres traduits par Ubi Soft, sous la marque Découvertes Multimédia (voir rubrique Critiques/Education).

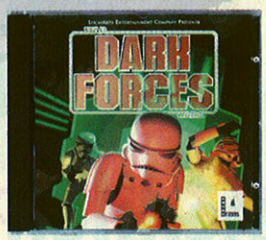
HTTP://WWW.BE/SARAJEVO : L'album de BD Sarajevo-Tango, paru aux Editions Dupuis, est désormais sur Internet. Plus précisément, le serveur présente les origines de cet album, son histoire et son auteur, et offre aux lecteurs la possibilité d'en discuter. On peut également télécharger les douze premières pages de la BD (en français ou en anglais) et des séquences d'interviews d'Hermann.

Internet sur CD-I

SE CONNECTER à Internet sur son téléviseur, par l'intermédiaire d'un lecteur de CD-I : cela sera possible à la fin de l'année, mais en Angleterre seulement. A condition de brancher sur son lecteur un kit de connexion à Internet intégrant un modem (fonctionnant à 14 400 bauds), et de payer un abonnement à CD-Online, société qui a développé ce service avec Philips. Les autres pays européens devront attendre 1996.

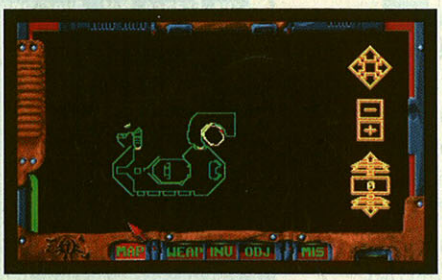
La console... comme au café

Elle est arrivée le 29 septembre, en France, pour le plus grand bonheur des ludomaniaques... et pour le malheur des patrons de café qui vont voir désertées leurs machines à sous. Car la PlayStation de Sony est bien la première console à proposer des jeux vidéo aussi spectaculaires que ceux des machines «d'arcade». La plupart d'entre eux sont en 3D, et tous exploitent les incroyables possibilités graphiques et sonores de la machine, qui devrait être vendue aux alentours de 2 000 F TTC. Et si l'on ne trouve dans le commerce aujourd'hui que huit jeux pour cette PlayStation, Sony en annonce une cinquantaine avant la fin de l'année. Donc pour Noël...



LudoMacniaques

ADEPTES du Macintosh, réjouissez-vous : vous ne serez plus longtemps les laissés-pour-compte des jeux vidéo. Contre toute attente, les grands éditeurs du monde PC ont enfin décidé de suivre l'exemple du pionnier Lucas Arts (Rebel Assault, Dark Forces), et de proposer dorénavant des versions pour Macintosh de leurs jeux sur CD-ROM. Et c'est une déferlante de nouveautés qui arrive avant les fêtes de Noël.



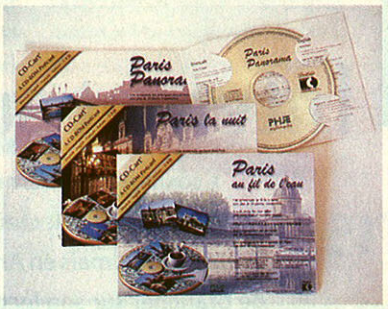
Origin prépare ainsi ses derniers best-sellers Wing Commander III et System Shock, tandis que Sierra adapte le jeu de stratégie Outpost ainsi que Police Quest 4, King's Quest 7, Aces of the Deep, sans oublier bien sûr Phantasmagoria. Longtemps attendus, The Eleventh Hour (la suite de 7th Guest) de Virgin et Stonekeep d'Interplay arriveront au mois d'octobre sur Macintosh. Et ne ratez pas X-Wing Collector, une simulation de la Guerre des étoiles, et Full Throttle, de Lucas Arts. Avec tout cela, les consoles de jeux n'ont qu'à bien se tenir. Les PC aussi.

MONTURE VIRTUELLE

Difficile de choisir une monture de lunettes quand on est myope : on a beau se regarder dans la glace, faute de verre, on se voit flou. Les opticiens Lissac ont donc inventé l'autoportrait : vous posez avec la monture de votre choix devant un appareil photonumérique, puis vous regardez votre tête sur un écran de PC, avec vos futures lunettes.

Bons baisers multimédias

KODAK a inventé la carte postale multimédia, ou CD-Cart. De quoi s'agit-il ? D'une pochette cartonnée que l'on peut timbrer, sur laquelle il est possible d'écrire un message, et à l'intérieur de laquelle est inséré un Photo-CD Portfolio (un Photo-CD avec des commentaires en cinq langues et de la musique). Trois cartes postales sur Paris sont proposées pour l'heure à moins de 100 francs. En attendant d'autres titres sur d'autres villes du monde.



Bienvenue au Club

INTERNATIONAL et local : le Club Internet revendique les deux dimensions. Prochainement mis en place par Grolier Interactive Europe (la nouvelle filiale multimédia du groupe Largardère), ce service destiné au grand public assurera un accès au réseau Internet et diffusera des informations quotidiennes à caractère régional. Huit sites seront ouverts en France avant la fin de l'année. Le premier, parisien, contiendra par exemple un guide des restaurants et des lieux de sorties, complété d'un forum des utilisateurs. Proposé à un prix compétitif (abonnement inférieur à 100 francs), ce Club comptera d'autres services plus spécialisés et plus coûteux, tel Cyberthèque (version Internet du précédent serveur Imagina-On line), qui s'adresse aux passionnés du multimédia et de l'image de synthèse, et qui proposera le téléchargement d'outils de création ; ou encore le service Classe en ligne, destiné aux enseignants, parents et enfants, et se voulant un complément au programme scolaire ainsi qu'un lieu d'échanges.

Télévision

La télévision ne néglige plus l'informatique ni les jeux vidéo. Si TF1 et France 2 se limitent toujours à de courtes rubriques dans les émissions du mercredi destinées à la jeunesse, et si M6 n'évoque plus l'ordinateur que dans E=M6, d'autres chaînes ont fourbi leurs armes multimédias..., dont voici un échantillon.

FRANCE 3
Micro Kid's change de look et d'animateur : Mister Clic, *joystick* en images de synthèse, présente, en quinze minutes, reportages, tests de jeux vidéo et de logiciels ludo-éducatifs et une séquence astuce. Chaque dimanche, vers 10 heures.

LA CINQUIÈME
Ma souris bien-aimée s'intéresse à tous les aspects de la micro-informatique. Au programme par exemple, des reportages sur la brigade criminelle informatique ou sur la reconstitution de sites historiques, en réalité virtuelle. Le jeudi, à 18 heures. Rediffusion le dimanche, à 9 heures. Durée : 13 minutes.

MONTE-CARLO TMC
Dédiée aux jeux vidéo, l'émission Vidéo Kid's, traitera toutes les nouveautés aussi bien du côté des consoles, que des PC et des Macintosh. Le mercredi, avec une rediffusion le samedi. Horaires à préciser.

CANAL J
Des souris et des ROM s'intéresse aux jeux, au multimédia, aux titres ludo-éducatifs et même aux réseaux en ligne... Chaque mardi, à 19 heures. Rediffusion le mercredi, à 10 h 35, le samedi, à 12 h 30 et le lundi, à 15 h 15. Durée : 13 minutes.

CANAL+
Canal+ croit au cyber. Avec le Cyberflash (6 minutes du lundi au vendredi, à 18 h 30 en clair) ; Cyberculture (le dernier samedi de chaque mois, à 19 h 30 en clair) ; et une Nuit Cyber prévue pour le mois de janvier.

AVEC COKTEL, FACILE DE JONGLER AVEC LES MATHS !

NOUVEAU
ADI ANGLAIS MULTIMEDIA
Nombreuses séquences de vidéo interactive

ADI · ADIBOU

1 MILLION D'EXEMPLAIRES VENDUS DANS LE MONDE

POUR QUE VOTRE ENFANT REUSSISSE A L'ECOLE, VOICI LA PREMIERE GAMME D'ACCOMPAGNEMENT SCOLAIRE MULTIMEDIA.

Du CE à la 3ème, la gamme ADI accompagne votre enfant tout au long de l'année en **Mathématiques**, **Français** et **Anglais**. Conçue par une équipe d'enseignants, d'ergonomes et de graphistes la gamme est conforme au programme officiel de l'Education Nationale.

Combinant humour, richesse graphique et enseignement efficace, **ADI** et **ADIBOU**, les deux petits extra-terrestres malicieux, animent un univers complet : leçons, exercices, aides, outils de créativité, animations, vidéos, jeux...

Leur secret pour faire réviser les enfants dans la bonne humeur ?... Devenir immédiatement leurs complices préférés !

1 CD ROM GRATUIT !

Recevez gratuitement le CD-Rom de démonstration ou le catalogue Coktel sur simple appel au : (16-1)

46 01 46 47

COKTEL La Vie s'apprend mieux en s'amusant !

Service lecteurs n° 26

numeric

Rendez-vous

DESTINATION MULTIMÉDIA
Tout le multimédia sera au Cnit (Paris-la Défense), du 3 au 6 novembre. Destiné au grand public (tarifs préférentiels pour les familles pendant le week-end), le Salon proposera aussi de nombreuses conférences : sur l'équipement des ménages, la télé interactive, le développement des produits multimédias, les tendances du marché des CD-ROM... Ainsi que des animations : un cybercafé, un plateau de télévision et une CD-Thèque où le public pourra consulter des CD-ROM et des CD-I.

SUPERGAMES
Le Salon de la high-tech de loisirs se tiendra du 22 au 26 novembre 1995, au Parc des Expositions de la Porte de Versailles (Paris).
CD-ROM, services en ligne, consoles, micros : un panorama complet du multimédia. En prime, un Café de la plage pour «surfer» sur Internet, un espace simulation, un autre pour la télévision du futur, un jeu interactif avec quatre cents lycées de France et d'Europe en réseau, et même une «cyber» garderie, avec micros et palettes graphiques pour les petits.

DES ANIMAUX À LA MÉDIATHÈQUE
Naturalisés ou représentés dans les livres, les films, les CD-ROM et les logiciels éducatifs, les animaux vont envahir, du 10 octobre au 26 novembre, la Médiathèque de la Cité des sciences et de l'industrie (Paris), dans le cadre de l'exposition Le Temps des livres. Au programme : des rencontres sur le thème «Un zoo dans ma bibliothèque».

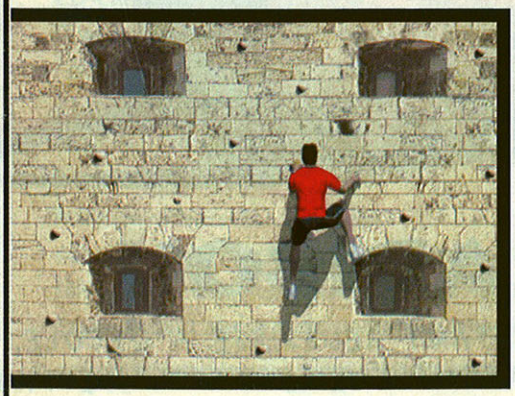
Des chaînes de jeux

Vous êtes abonné au câble et possédez un PC ? Alors, vous êtes prêt à jouer par l'intermédiaire de Gamenet, une chaîne un peu particulière qui a été lancée, il y a quelques jours, par France Télécom, La Lyonnaise Communication, TV-Câble et Psygnosis, filiale de Sony. Gamenet ne diffuse aucune émission, seulement des jeux pour PC, que l'on télécharge au moyen d'un nouveau Visiopass relié au micro-ordinateur. L'opération ne prend que quelques secondes, puisque le câble permet de télécharger les données quatre fois plus vite que le plus rapide des modems du moment. Neuf jeux y sont proposés en moyenne, remplacés régulièrement. Une fois installés sur le disque dur, ils peuvent être utilisés pendant deux semaines avant de s'effacer automatiquement. Coût du service : 90 F TTC par mois.

Si vous préférez le satellite, prenez patience. Dans quelques mois, Canal+ lancera sa chaîne numérique baptisée C :. Outre des émissions consacrées à l'informatique, au multimédia et aux jeux vidéo, C: permettra à ses abonnés équipés d'un micro-ordinateur de se connecter à un magasin électronique pour télécharger des jeux, des programmes et des démos. Tout cela à grande vitesse, puisque le débit devrait atteindre 700 kilobits par seconde, c'est-à-dire un débit vingt fois plus rapide que celui d'un modem actuel.

JEU DE CLEFS

C'était un bâtiment, puis un jeu télévisé. Ce sera bientôt un CD-ROM, avec un peu de vidéo et beaucoup de 3D. Fort Boyard arrive sur PC, à l'initiative de Tilt Productions et de l'éditeur français Microïds.



Les Bions sont les méchants

Microsoft annonce toute une gamme de jeux d'arcade. Vous avez bien lu. Le premier à être commercialisé se nomme Fury, un jeu de tir – pas franchement éducatif – dans un futur lointain, où il s'agit d'éliminer les vaisseaux et les installations au sol des vilains Bions. Vendu aux environs de 300 F TTC sur CD-ROM, ce jeu d'arcade entièrement en 3D a servi de vitrine aux démonstrations de Windows 95 pour lequel il a été spécialement développé. Et pour y jouer en pro, Microsoft propose même une manette...

Vite dit, bien vu, QuickMove

Moi, Paul Cézanne (voir rubrique Critiques) et bientôt, les Inuits, de Montparnasse Multimédia, inaugurent une nouvelle procédure : QuickMove, un utilitaire conçu par la société Index+ et dont la mosaïque colorée permet à l'utilisateur qui s'est au préalable identifié dans une boîte de dialogue, de visualiser instantanément ses cheminements passés ou à venir. Et ce, en cliquant sur l'une des icônes représentant les critères de sélection : Tout montrer, J'ai vu, Je n'ai pas vu, J'ai marqué, Tri par temps passé, Tri par ordre de consultation. De quoi aller à l'essentiel.

Tout l'Internet pour 1 franc de l'heure !*

Votre transporteur : CalvaNet
Appelez le (1) 34 63 19 19

Formule CalvaNet "Assistance". Pour les débutants qui veulent éviter de se perdre sur l'Internet. Accès complet à l'Internet (connexions illimitées), accès complet au serveur CalvaCom 2, à sa base de données Internet (connexions illimitées) et à son aide en ligne permanente. Hot-line téléphonique 7 jours sur 7 (de 14 h à 21 h).
CD-ROM de formation et cassette vidéo remis lors de l'abonnement.
Frais fixes : 300 F ht par an, puis 200 F ht par mois.

* Formule CalvaNet "Virtuose". Pour tous ceux qui n'ont pas besoin d'assistance technique. Accès complet à l'Internet.
Frais fixes : 300 F ht par an, puis 100 F ht par mois jusqu'à 100 heures de connexion, soit 1 F de l'heure .

calva COM 2
calva NET
calva PRO
RÉSEAU

CalvaNet, Réseau CalvaCom. 8/10 rue Nieuport, 78140 Vélizy.
Tél. : (33-1) 34.63.19.19. Fax : (33-1) 34.63.19.48. Internet : SCOM1@calvacom.fr

Service lecteurs n° 3

Œufs sur le plat

1. Faites chauffer le beurre dans une poêle, sur feu moyen. Faites fondre sur toute la surface de la poêle.

2. Salez et poivrez le beurre selon votre convenance.

3. Laissez frémir légèrement pendant quelques instants.

4. Maintenant cassez avec précaution les œufs (bien frais de préférence) dans la poêle. Laissez cuire toujours sur feu moyen jusqu'à ce que le blanc soit pris (2 à 3 mn). Attention, un feu assez vif cuirait trop vite le blanc au risque de le brûler sur les bords tandis que le jaune resterait encore froid.

5. Il vous suffit désormais de déposer délicatement les œufs dans un plat et de les servir rapidement. Conseil : si vous ne prenez pas des œufs très frais, les jaunes risquent de se briser en tombant dans la poêle.

BATES FRANCE *Fonctionnalités disponibles sur certains modèles. Pour plus d'informations, tapez 3616 Compaq 1,29 F/mn.

Micro-Ordinateur Compaq Presario : Fax, Répondeur, Minitel, Platine Laser, Lecteur CD Rom

MULTIMÉDIA COMPAQ PRESARIO

1. Allumez-le, c'est tout.

,eux Vidéo,... et maintenant Son 3D, Téléphone et Vidéo Plein Écran*.

COMPAQ

A SUIVRE...

Service lecteurs n° 37

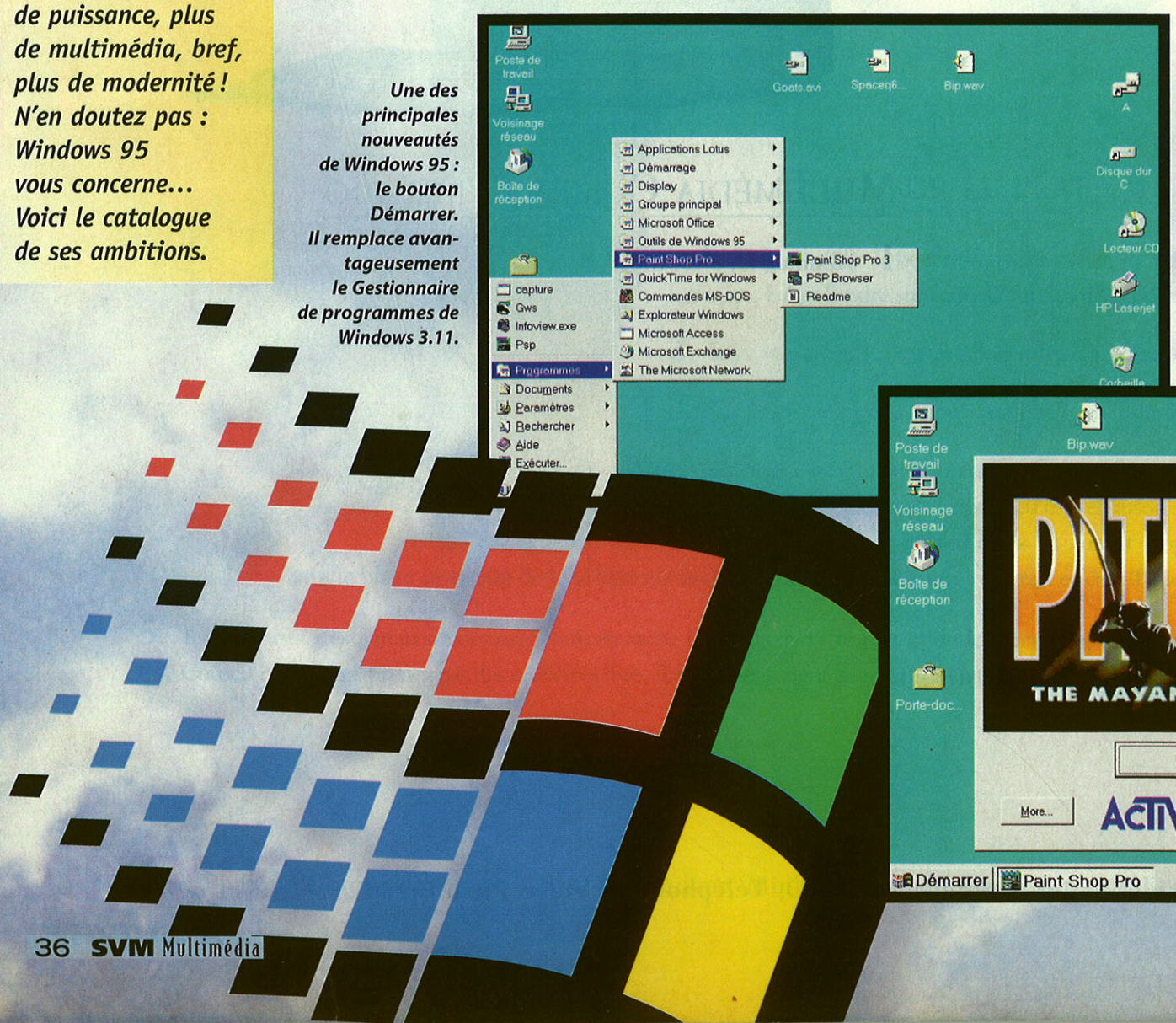
Windows 95, la nouvelle

Windows 95, le nouveau système d'exploitation de Microsoft, s'est lancé le 24 août dernier à l'assaut de plusieurs dizaines de millions de PC de par le monde. Sa mission : remplacer son prédécesseur, Windows 3.1. Ses armes : plus de simplicité, plus de puissance, plus de multimédia, bref, plus de modernité ! N'en doutez pas : Windows 95 vous concerne... Voici le catalogue de ses ambitions.

Windows 95 ne se contente pas de remplacer à la fois le bon vieux MS-DOS et son interface Windows 3.11, il apporte également de multiples nouveautés. Nous n'entrerons pas ici dans le détail des améliorations techniques, aux noms qui fleurent bon la high-tech : multitâche préemptif, 32 bits, nouvel OLE et autres «grossièretés». Au demeurant fort utiles, ces techniques toujours plus révolutionnaires restent toutefois très théoriques pour le commun des mortels. Les préoccupations de ces derniers, à savoir les nôtres, sont plus terre à terre. Ce qui nous intéresse, dans une optique multimédia, c'est ce qu'apporte cette nouvelle façon de communiquer avec son PC. Et que découvre-t-on ?

Un écran unique

D'abord, et avec plaisir, un écran et une gestion d'ensemble «à la Macintosh». Finis le Gestionnaire de programmes et le Gestionnaire de fichiers séparés en deux écrans distincts. Lancement et installation des programmes ou des

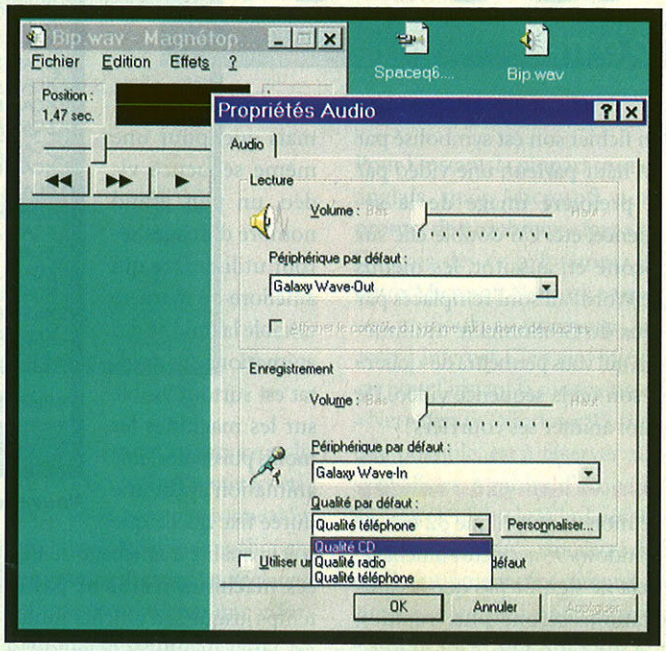


Une des principales nouveautés de Windows 95 : le bouton Démarrer. Il remplace avantageusement le Gestionnaire de programmes de Windows 3.11.

Windows 95
CD-ROM ou disquettes.
Editeur et distributeur : Microsoft.
Prix : environ 1 600 F TTC.
Prix de la mise à jour : environ 800 F TTC.

jeunesse du PC

CD-ROM, affichage du contenu des différents supports de stockage (disquettes, disque dur, CD-ROM), réglages..., tout se fait à partir d'un seul et même «bureau». Une Barre de tâches, située au bas de l'écran, indique sous forme d'icônes les fenêtres et les applications ouvertes. Cliquez sur l'une de ces icônes, et la fenêtre ou l'application s'affiche à l'écran. Un bouton intitulé Démarrer donne accès directement à toutes les fonctions du PC et aux programmes installés. Tout cela n'est qu'un aperçu succinct des nouveautés de Windows 95. Il faut y ajouter une gestion améliorée des éléments multimédias et, ce qui n'est pas un luxe, une installation simplifiée de tous les périphériques.

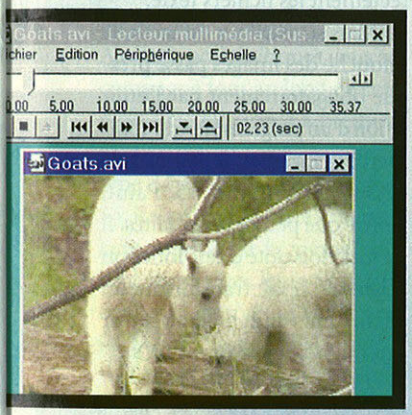


Des boîtes de dialogue claires donnent accès aux réglages.

Une installation des CD-ROM simplifiée

Passer dans le Gestionnaire de fichiers, ouvrir l'option Exécuter dans le menu Fichier, taper au clavier une ligne de commandes et suivre d'obscures instructions : telle était la fastidieuse et complexe procédure d'installation d'un CD-ROM avec l'ancienne version de Windows ! Avec Windows 95, c'en est fini de toutes ces acrobaties. La fonction Autoplay est née : vous insérez le tout beau tout nouveau CD-ROM dans le lecteur et, sans que vous ayez à bouger le petit doigt, le programme d'installation se lance tout seul !

Inconvénient : cela ne fonctionne qu'avec des CD-ROM conçus pour Windows 95. Et, à ce jour, seuls quelques rares titres fonctionnent avec l'Autoplay. Mais les choses devraient changer rapidement. Ainsi, le jeu d'action Pitfall d'Activision et le logiciel de dessin Corel Draw profitent déjà de l'Autoplay. Quant aux CD-ROM actuels, non prévus pour Windows 95, il faut faire un (tout petit) effort pour les installer : double-cliquer sur l'icône CD-ROM ouvre une fenêtre qui affiche les fichiers qu'il contient. Double-cliquez alors sur celui qui s'appelle Install.Exe ou Setup.Exe, et l'installation du CD-ROM commence. Avouez que ce n'est pas sorcier...



La gestion des fichiers vidéo AVI est intégrée àWindows 95.

Pitfall, un des tout premiers jeux pour Windows 95, se lance dès qu'on insère le CD dans son lecteur.

Sons, images et vidéos intégrés

Windows 3.11 savait déjà diffuser des sons et de la musique, mais il était nécessaire de lui adjoindre Video for Windows pour qu'il puisse exécuter les séquences vidéo. Windows 95, lui, en est doté dès l'origine.

En apparence, le nouveau Gestionnaire multimédia ne se différencie guère de son ancêtre, le Gestionnaire de médias de Windows 3.11 : il sait lire les séquences vidéo au format AVI (Video for Windows), les sons au format WAV, les musiques Midi et les CD audio. Mais si l'on pouvait déjà, avec Windows 3.11, intégrer un son dans un traitement de texte ou un tableur, il est maintenant possible de faire de même avec une vidéo ou un fichier Midi.

Le Glisser-Déplacer

Si commun sur Macintosh, le Glisser-Déplacer se généralise dans Windows 95. Cette option permet de prendre un fichier (texte, image, son, vidéo) dans une fenêtre et de le déposer dans une autre fenêtre ou dans un document (créé avec un traitement de texte, par exemple). C'est ainsi que WordPad, le petit traitement de texte inclus dans Windows 95, accueille volontiers dans ses documents des fichiers multimédias de tous types et de tous genres. On s'habitue vite à les repérer par la forme des icônes :

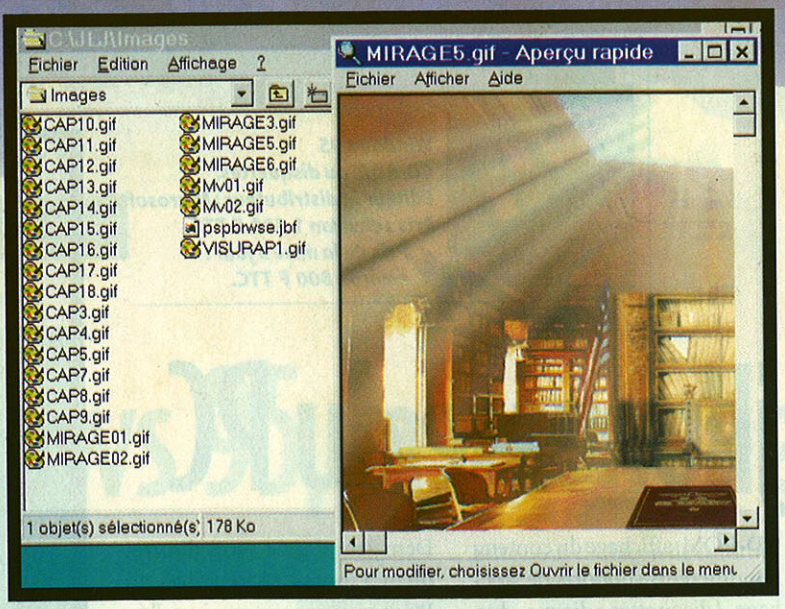
LES DEUX BOUTONS DE LA SOURIS

Au premier abord, l'écran affiché par Windows 95 rappelle vaguement celui du Macintosh. Malgré de nombreux points communs, son fonctionnement est en fait assez différent. L'un de ses aspects les plus novateurs est l'utilisation généralisée du bouton droit de la souris, qui permet d'ouvrir une foule de menus secondaires fort utiles. Une performance que le Macintosh, avec sa souris à bouton unique, ne saurait accomplir.

un fichier son est symbolisé par un haut-parleur, une vidéo par la première image de la séquence, etc. Un double clic sur l'icône et, aussitôt, les menus de WordPad sont remplacés par ceux du Gestionnaire multimédia, qui vous permettra de «jouer» le son ou la séquence vidéo. De quoi animer ses courriers !

Des vidéos plus fluides

Le moteur graphique 32 bits de Windows 95 accélère l'affichage. Cela ne signifie pas que les animations seront plus rapides, mais que, pour une même séquence vidéo, un plus grand nombre d'images seront utilisées, ce qui améliore de manière notable la fluidité des animations. Le résultat est surtout visible sur les machines les moins puissantes : une animation ayant une durée fixe quelle que soit la qualité d'affichage du PC, ces machines n'avaient pas le temps jusque là d'afficher toutes les images qui composent une séquence vidéo. Elles devaient en «oublier» quelques-unes de temps en temps. C'est ce qui leur donnait cet aspect saccadé.



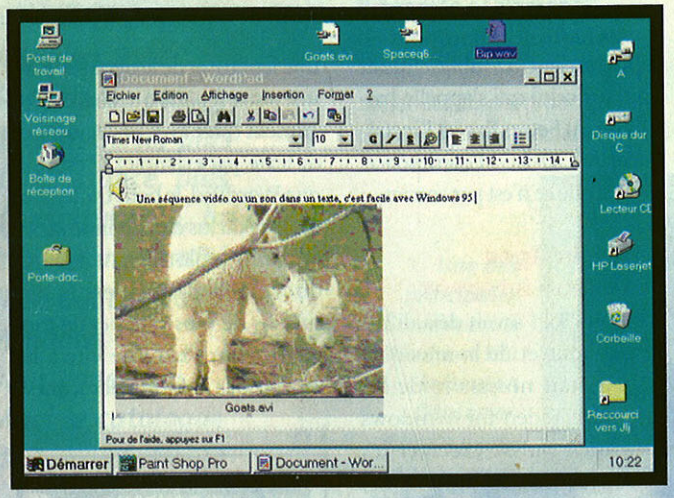
Nouvelle option : l'aperçu rapide des images et des textes.

Un «visualiseur» d'images

Bien que l'environnement était dit graphique, Windows 3.11 traitait bien pauvrement les images. Il fallait en effet passer par PaintBrush, un logiciel de dessin fourni comme accessoire. Et avec ce dernier seules les images aux formats BMP et PCX étaient reconnues. Pour les autres, il fallait utiliser un logiciel extérieur.

Microsoft s'est penché sur le problème, et Windows 95 est capable d'afficher, presque instantanément, les images. Pour ce faire, il suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'icône du fichier à visualiser, et de sélectionner l'option Aperçu rapide. En procédant de la même façon, on visualise tout aussi directement les fichiers texte.

Mais si visualiser est facile, la retouche des images passe presque obligatoirement par l'utilisation d'un programme «du commerce». En effet, le logiciel de dessin de Windows 95, Paint, n'offre que peu de possibilités. Il est toutefois doté d'une fonction originale : il sait transformer un dessin en fond d'écran pour agrémenter le bureau.



Glissez vos fichiers multimédias dans WordPad !

Une installation facile des périphériques

L'installation et la désinstallation des logiciels est nettement simplifiée, *via* l'option Ajout/Suppression de programmes du Panneau de configuration. Ceux qui ont connu des problèmes d'espace disque avec Windows 3.11 apprécieront.

Mais c'est surtout l'installation des périphériques qui profite de cette vague de simplification. Avec les précédentes versions de Windows, ajouter une carte son ou une carte graphique dans son PC était une vraie galère. Le nouvel assistant Ajout de périphériques du Panneau de configuration apporte une aide appréciable aux utilisateurs. Il sait détecter

Windows 95 pratique

Configuration nécessaire

En principe un 386DX et 4 Mo de mémoire vive suffisent, mais un 486 et au moins 8 Mo de mémoire vive sont préférables. Prévoyez de la place sur le disque dur : quelque 50 Mo pour l'installation par défaut et environ 65 Mo pour l'installation complète.

Compatibilité des logiciels

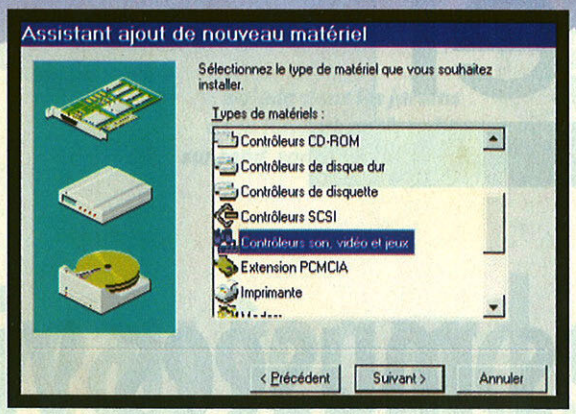
La grande majorité des logiciels qui fonctionnaient sous Windows 3.11 fonctionnent aussi avec Windows 95. Cependant, un certain nombre d'entre eux font exception à la règle. Il s'agit surtout d'utilitaires de gestion de disques, de langages et d'antivirus. Leur liste, longue d'environ 2 500 titres, est publiée par Microsoft.

Prix

Environ 800 francs pour la version de mise à jour et, si vous ne possédez pas déjà une version antérieure de Windows, comptez quelque 1 600 francs .

Disquettes ou CD-ROM

Windows 95 est proposé au même prix sur disquettes ou sur CD-ROM. Cette dernière formule est nettement préférable. D'abord, les opérations d'installation sont plus rapides. Mais surtout, certaines fonctions sont absentes dans la version sur disquettes, tel l'aperçu rapide des fichiers images et textes. Qu'on se rassure, il suffira d'en faire la demande à Microsoft pour l'obtenir sur disquette.



Un assistant pour gérer les périphériques.

tout seul les éléments installés dans la machine. Cela peut certes prendre plusieurs minutes, mais le résultat est concluant, pour peu que votre PC et le périphérique ajouté soient compatibles avec la norme Plug and Play. Si ce n'est pas le cas – ce qui est probable étant donné la nouveauté de cette norme – seuls certains périphériques (les plus courants) seront détectés. Pour les autres, il faudra procéder à une installation à l'ancienne mode, c'est-à-dire manuelle.

L'installation manuelle (de secours)

Si, par exemple, votre carte son n'a pas été détectée, il ne vous reste qu'à la configurer vous-même. Là encore, l'assistant Ajout de périphériques vous accompagne tout au long de cette périlleuse mission. La première étape consiste à sélectionner le type de périphérique à installer. Ici, il s'agit d'une carte son, mais la technique est la même pour les disques durs, les joysticks, les modems, ou tout autre élément nécessitant une configuration.

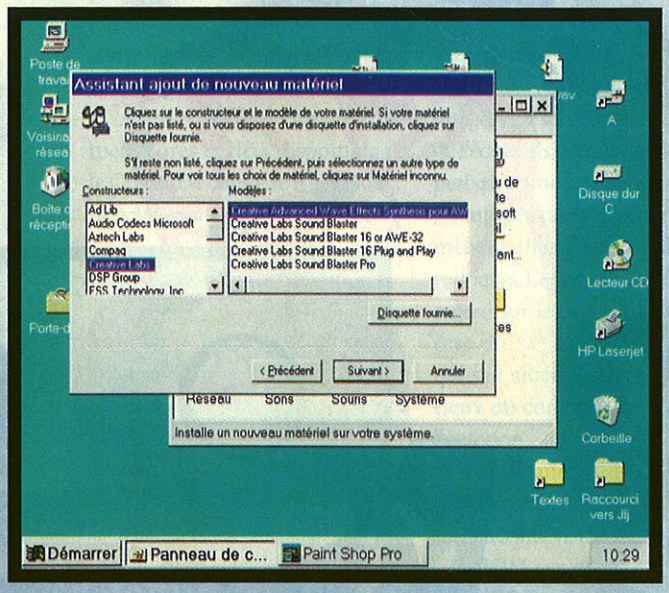
Un clic sur le bouton Suivant amène au choix de la carte à installer. A gauche, vous trouvez une liste des principaux constructeurs : la sélection de l'un d'entre eux fait apparaître dans la fenêtre de droite la liste des périphériques disponibles. Si votre carte est dans cette liste, il suffit de la sélectionner, de cliquer sur Suivant et d'accepter les paramètres proposés par Windows. Si votre carte ne fait pas partie de la liste, vous pouvez installer les gestionnaires livrés par le fabricant, même s'ils sont prévus pour Windows 3.11. Dans tous les cas, Windows 95 tente de configurer lui-même la carte, et ne fera appel à vous qu'en cas de problème.

Une ouverture sur le monde extérieur

Le nouveau Windows s'ouvre sur le monde extérieur. En partie tout au moins. Car ce qui fonctionne le mieux, c'est encore Microsoft Network (MSN), un module qui permet de se connecter très simplement au service en ligne de Microsoft. A toutes les étapes de votre première connexion, des écrans d'aide vous expliquent comment effectuer les réglages, comment rechercher une information... et comment payer les services qui vous sont proposés.

Pour l'instant, la plupart sont en anglais, mais Microsoft nous promet de nombreux «fora» en français dès ce printemps. En outre, Microsoft Network proposera, toujours au printemps, un accès à Internet. C'est tant mieux, car pour l'instant la connexion au «Net» depuis Windows 95, bien que possible, est à réserver aux spécialistes. A moins d'acquérir, en complément de Windows 95, le Pack Plus. Vous y trouverez des outils autrement plus élaborés et simples d'emploi pour espérer «surfer» sur ce que vous savez.

/ Jean-Loup Jovanovic



Ajouter une carte son : presque un jeu d'enfant !

Installation de Windows 95

Microsoft conseille une installation à partir de Windows 3.11, bien qu'il reste toujours possible de procéder à cette opération à partir de MS-DOS. Lors de l'installation à partir de Windows 3.11, un assistant d'installation vous suit pas à pas. Deux possibilités sont offertes. La première consiste à installer Windows 95 en écrasant Windows 3.11 : vous récupérez les anciens fichiers de configuration et vos logiciels continueront à fonctionner. Vous pouvez aussi conserver concurremment Windows 3.11 et Windows 95. Cette solution permet de continuer à utiliser certains programmes qui ne fonctionneraient pas avec Windows 95. Mais elle oblige à réinstaller toutes les applications et les pilotes de périphériques.

Reste alors à choisir le type d'installation : «par défaut» ou «personnalisée». La première convient à la plupart d'entre nous. L'installation personnalisée propose des options supplémentaires (Microsoft Network, Mail, Fax, etc.) que l'on pourra, de toute façon, installer ultérieurement.

Une fois l'installation terminée, certains périphériques – y compris le lecteur de CD-ROM à partir duquel, peut-être, vous avez installé Windows 95 ! – peuvent ne pas être reconnus. Il faut alors les réinstaller – parfois même plusieurs fois – en passant par le Panneau de configuration (appuyez sur le bouton Démarrer, puis sélectionnez Configuration dans le dossier Paramètre). Il se peut même que vous soyez obligé de reconfigurer certaines cartes (la carte son, par exemple). Mieux vaut avoir le mode d'emploi de ses cartes et de ses périphériques sous la main.

Bref, si Windows 95 est plus convivial que son prédécesseur, son installation reste encore une affaire délicate. Du moins tant que les périphériques ne sont pas à la norme Plug and Play. En attendant, armez-vous de patience et procédez pas à pas. Et si vous ne vous sentez pas assez sûr de vous, essayez de mobiliser pour l'occasion un ami qui «s'y connaît».

Le CD-ROM fait bon ménage avec l'art. Il éclaire les œuvres sous un nouveau jour et offre un accès original aux musées. L'association de l'image, du texte et du son remplit son contrat : montrer, expliquer, séduire. Suivez le guide...

Les musées virtuels :

Le livre d'art ne remplace pas la visite d'un musée. Le CD-ROM non plus. L'œuvre reproduite ne peut prétendre à supplanter l'original. Mais elle lui donne une nouvelle dimension. Les CD-ROM d'art se multiplient. Ici, c'est la pédagogie qui prime, là l'exhaustivité, ici encore le simple plaisir de l'œil ou une libre interprétation des œuvres.

De manière générale, les ouvrages numériques possèdent plusieurs atouts : l'image est enrichie de textes et de sons, l'interactivité facilite et accélère l'accès aux informations, les données sont indexées, le contenu est dense, la consultation sur écran offre une agréable luminosité aux illustrations, certaines œuvres peuvent êtres examinées à la loupe et leur composition expliquée par des animations. Bref, une autre façon de découvrir l'art.

Les titres les plus novateurs, véritables musées virtuels, mettent l'accent sur le lieu lui-même pour proposer des visites guidées. Le Louvre, palais et peintures en est un exemple typique. A tout moment, il est possible de connaître la localisation physique de chaque tableau et de visionner la salle. Mais la visite du musée manque de réalisme, on se plairait à arpenter les galeries au fil de la souris pour cliquer sur telle ou telle œuvre accrochée au mur.

C'est dans ce sens que seront conçus les futurs musées virtuels. Et notamment le CD-ROM que Montparnasse Multimédia et la Réunion des musées nationaux (RMN) vont consacrer au musée d'Orsay (sortie prévue à la fin de l'année). L'utilisation par les programmeurs de QuickTime VR (voir encadré) autori-

ILLUSTRATION JACQUES BEAUCHAMP

Balade dans les jardins de la fondation Maeght, sur fond sonore de cigales.

un nouveau regard sur l'art

Le Louvre, palais et peintures : à visiter de clic en clic.

sera des visites à la fois virtuelles et réalistes. Il sera possible de parcourir librement une salle du musée, de se rendre dans la galerie voisine, de s'approcher des tableaux. La loupe utilisera elle aussi la technologie QuickTime VR, autorisant un examen complet de l'œuvre et non des seules parties prévues à cet effet. Le musée d'Orsay exploitera d'autres innovations : visites personnalisées proposées selon le parcours initial de l'utilisateur, possibilité de se constituer un diaporama avec ses œuvres préférées.

Autre exemple de musée virtuel, d'ores et déjà disponible : le CD-ROM consacré à la fondation Maeght et baptisé Une promenade dans l'art du XXe siècle. Ce titre fait lui aussi une large place au lieu. Magique s'il en est, ce temple culturel de Saint-Paul-de-Vence est ici montré et aussi raconté dans toutes les étapes de sa vie. Le CD-ROM invite à une balade dans les jardins et les salles, une véritable exploration qui permet de tourner autour d'une œuvre de Giacometti ou de contempler sous toutes les coutures une statue signée Miro.

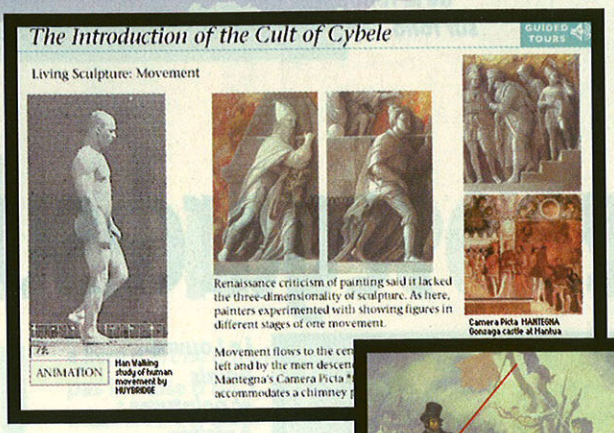
Les visiteurs plus pressés peuvent choisir d'aller directement aux œuvres à partir du menu en images qui serpente sur la droite de l'écran. Ils découvrent là de superbes reproductions avec toutes les informations nécessaires, qui mènent elles-mêmes à d'autres rubriques. L'ensemble offre un regard sur la peinture du XXe siècle, qui sait allier le sérieux du contenu à l'émotion.

La fondation Barnes a également donné lieu à une visite sur CD-ROM (en américain). Réalisé par Corbis (société apparte-

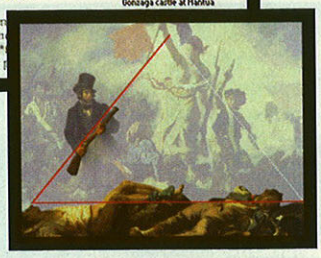
Orsay, un CD-ROM novateur.

nant à Bill Gates), cet ouvrage permet de découvrir les nombreuses œuvres du collectionneur, et notamment les Matisse, les Renoir et les Cézanne qui en font sa richesse.

Pour la réalisation de son propre musée virtuel, qui « n'ouvrira » qu'à la de fin 1996, le Centre national d'art et de culture Georges-Pompidou (Cnac) a choisi une autre option : son important fonds (collection tournante de 40 000 œuvres, dont 1 000 sont exposées) sera présenté dans un lieu totalement virtuel qui ne sera pas la copie du centre, mais un univers imaginaire mettant en valeur les différentes tendances de l'art contemporain.



Art Gallery : des animations pour mieux comprendre l'art.



Analyse des œuvres dans Le Louvre : une pédagogie audiovisuelle.

Quicktime VR : cela change la face du monde...

Mis au point par Apple, et disponible sur Mac comme sur PC, QuickTime VR (VR comme Virtual Reality) est un outil qui vient compléter l'extension multimédia QuickTime et apporte de nouvelles fonctions aux systèmes de création professionnels (ou moteurs d'application). A partir de huit photos haute définition en 35 mm, il permet de générer un paysage panoramique en 360 degrés, constituant un univers en 3D dans lequel l'utilisateur peut naviguer en toute liberté. Plusieurs décors de ce type peuvent être associés et permettent le passage direct d'un paysage à l'autre. De même, la technologie peut être utilisée pour présenter un objet sous toutes ses faces, ce qui donne l'impression de volume et la possibilité de le regarder en tournant autour.

Une approche encyclopédique

D'autres éditeurs s'échappent des lieux d'exposition pour présenter les œuvres autrement. Ainsi, Les Stars du Louvre (d'Arborescence), où Claude Villers raconte l'histoire de cinq œuvres majeures du musée. Plus typiques : les deux CD-ROM consacrés à la National Gallery de Londres : Art Gallery, de Microsoft, et Great Artists, de Marshall Cavendish et Attica. Ces deux titres ne montrent rien du célèbre musée londonien, mais reprennent ses collections à des fins encyclopédiques.

Deux approches semblables dans la forme, mais finalement assez éloignées dans le fond (voir comparatif dans notre CD-ROM). Tous deux proposent la même structure : découverte des artistes et des œuvres, classification par thèmes des peintures, atlas de la création, initiation aux techniques de la peinture. Créé en 1993, Art Gallery utilise une interface classique mais efficace, avec des articles dotés de liens hypertextes et des accès directs à tous les sujets associés à l'écran affiché. Great Artists, plus récent (fin 1994), emprunte un menu fondé sur l'image, plus dans la tendance actuelle. Ainsi, les œuvres sont recensées dans une galerie : pour en sélectionner une, il suffit de cliquer sur sa reproduction. Mode d'accès agréable et simple. En revanche, pour ce qui est du contenu, c'est Great Artists qui se montre plus classique, voire sommaire. L'approche d'Art Gallery se révèle plus riche. L'encyclopédie débouche sur la pédagogie et l'interactivité est pleinement mise à profit.

A la fondation Maeght, panorama de l'art moderne et rencontres avec les maîtres (ici Chagall).

L'artiste en vedette

Autre approche, autre tendance : les CD-ROM dédiés à un seul artiste. Le CD-ROM Léonard de Vinci a ouvert la voie. Ce titre, comme d'autres consacrés à Rodin, Michel-Ange ou Brancusi, présente bien sûr une grande partie de l'œuvre du maître, mais il a aussi une valeur historique. La biographie de l'artiste ainsi que le contexte social et culturel y tiennent une large place. Le titre consacré à Rodin invite ainsi Camille Claudel, montre le sculpteur dans son atelier et retrace l'histoire de son hôtel particulier, devenu le musée Rodin.

Brancusi par Brancusi propose un album de photos montrant le sculpteur au travail ou avec des artistes contemporains, Modigliani, Delaunay, Satie. Ce qui fait oublier

Olivier Nolin a transcrit sa passion pour Michel-Ange sur CD-ROM.

Histoire d'une passion

Au cinéma, il y a les films de commande et les œuvres d'auteur. Dans le multimédia aussi. C'est cette seconde catégorie que revendique Michel-Ange, le CD-ROM publié par Montparnasse Multimédia.

Dans cet ouvrage, Olivier Nolin y livre sa vision toute personnelle de son maître.

Certaines sculptures peuvent être examinées sous tous les angles.

« *J'ai toujours vécu avec Michel-Ange,* nous confie-t-il. *Adolescent, je fréquentais beaucoup les musées. A onze ans, j'ai découvert* les Deux Esclaves *de Michel-Ange, qui étaient exposés au Louvre, dans un coin mal éclairé. Et cela a été un choc.* » Le jeune homme s'est mis à dévorer tous les ouvrages consacrés à cet artiste. Puis, renonçant à une carrière de sculpteur, il s'est dirigé vers le cinéma. Deux films à son actif. Et, aujourd'hui, une première expérience multimédia. Il fallait un sujet pour son premier CD-ROM : Michel-Ange, devenu depuis des années son intime, s'imposait. « *J'ai voulu éviter le côté encyclopédique anonyme. Mon idée était de réaliser un musée imaginaire, de reconstituer les lieux où Michel-Ange avait travaillé. Autour d'une structure très solide et documentée, je voulais mettre en scène un récit original.* »

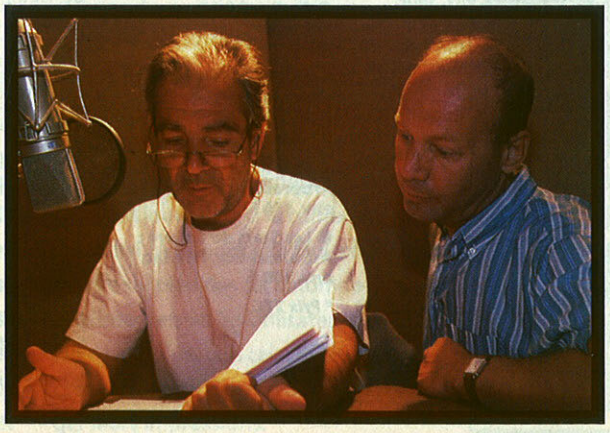
Olivier Nolin retourne alors sur les traces de son maître, prend des photos des ateliers florentins et romains, mais aussi des œuvres, qu'il « mitraille » sous tous les angles, il se documente sur les sources d'inspiration de l'artiste, et recueille des anecdotes éclairant sa personnalité. Plus encore, sur son Macintosh, il redessine les ateliers de l'époque avec une grande précision et en leur donnant vie, jouant avec les lumières, montrant les différentes étapes de création des statues célèbres. Au total, cela donne un texte de plus de 200 pages, quelque 1 200 images avec *morphings* et animations. Un matériau de base important, qu'il a fallu monter, mixer, comme au cinéma, mais ici avec le souci permanent de faciliter l'accès aux informations et d'autoriser différents cheminements, car si l'auteur livre sa vision de l'artiste, il laisse à chacun la liberté de naviguer où bon lui semble. Et le choix est vaste, le CD-ROM a plus d'une corde à son arc : il montre les œuvres, raconte la vie de Michel-Ange, explique son talent artistique, décrit le contexte historique, il va même jusqu'à offrir une lecture psychanalytique de ses créations.

Pour Olivier Nolin, l'important était de montrer l'artiste et l'homme. « *Ce qui m'a impressionné dans le personnage, c'est son génie, son aptitude au travail, mais aussi son désir de s'inscrire dans la vie politique de l'époque ; c'était un républicain farouche, intéressé par les idées de la Réforme.* » Une autre dualité a orienté l'auteur : « *L'œuvre de Michel-Ange est chargée d'un passé mais elle pose également des interrogations sur l'avenir* ». Une dimension que le CD-ROM perpétue.

PROJET

La RMN se démène

Depuis plusieurs années, la RMN (Réunion des musées nationaux) mène une politique très ambitieuse en matière d'édition de CD-ROM d'art. De nombreux projets sont en cours et la plupart des grandes expositions auront désormais leur catalogue électronique. C'est le cas notamment des Oasis perdues de la Serinde, exposition sur l'art de cette terre sacrée du bouddhisme qui se tiendra au Grand Palais à la fin du mois d'octobre ou encore de la Biennale de l'art contemporain de Lyon, en décembre. Autre projet de dimension européenne, mettant en relation les musées du XXe siècle du réseau Videomuseum, et réalisé à partir d'un ouvrage des éditions Hazan : un dictionnaire multimédia de l'art contemporain qui est en voie d'achèvement. Ce CD-ROM de référence réunira quelque 2 500 œuvres de 1 800 artistes ainsi que de nombreux documents d'archives.



Olivier Nolin en présence de Pierre Arditi, qui prête sa voix à Michel-Ange.

Visite chez Rodin et ses contemporains : une époque foisonnante en images.

Les Carnets de voyage de Delacroix, enfin ouverts au grand public.

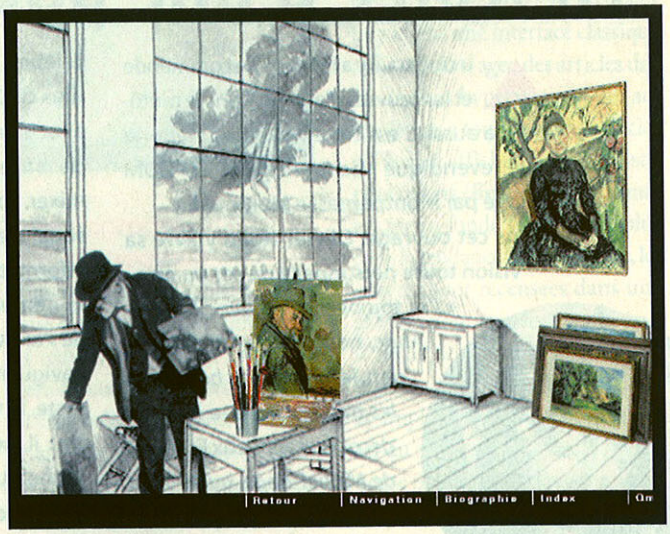
un panorama des œuvres complet mais hâtivement réalisé, simple version numérisée du catalogue sur papier paru lors de la récente exposition organisée par le Centre Georges-Pompidou.

Premiers tomes d'une collection consacrée à la peinture flamande, les derniers CD-ROM d'ODA, justement intitulés le Temps de Van Eyck et le Temps de Bruegel, donnent bien sûr une large place à ces peintres, mais également à leurs contemporains. C'est ainsi que, sur un même thème, on peut comparer les styles de chacun. Une approche intéressante. Dommage que l'interface, à force de se vouloir simple à l'extrême, soit paradoxalement peu intuitive. Une fois qu'on en maîtrise l'usage, on est cette fois déçu par la mauvaise imbrication de l'image et des textes : les articles viennent se plaquer sur les reproductions et en dissimulent une bonne partie. Lire ou regarder, il faut choisir. Le multimédia nous avait habitués à satisfaire les deux simultanément.

Carte blanche à l'auteur

Michel-Ange a suscité deux CD-ROM. Profitant de l'important fonds iconographique de son co-éditeur Scala, le produit diffusé par EMME Interactive est très riche en illustrations, mais sa forme est proche des classiques documentaires. Le multimédia n'est guère mis à profit. Le CD-ROM édité par Montparnasse Multimédia procède d'une autre volonté : il s'agit là d'une œuvre d'auteur, celle d'Olivier Nolin (voir encadré), qui exprime sa passion pour l'artiste.

Parallèlement, la grande exposition qui se tient en ce moment aux galeries nationales du Grand Palais, à Paris, la vague multimédia d'art s'est aussi emparée de Cézanne avec trois titres : deux d'Arborescence et EMME Interactive, et Moi, Paul Cézanne, cosigné par *Télérama*, la RMN et Index+ (voir rubrique Critiques).



Moi, Paul Cézanne : à la découverte de l'œuvre et de l'homme.

Premier titre d'une future collection, Moi, Paul Cézanne se veut aussi une création d'auteur : les trois auteurs-journalistes ont choisi une structure originale de l'information, fondée sur la visite de lieux symbolisant la vie du peintre et qui constituent autant d'accès à ses œuvres. L'utilisateur-explorateur découvre l'univers de Cézanne en suivant le chemin proposé par les auteurs.

Certains CD-ROM d'art poussent plus loin la subjectivité, cherchant surtout à susciter l'émotion. C'est le cas des Triptyques réalisés par Arborescence : Monet, Verlaine, Debussy, puis Matisse, Aragon, Prokofiev et, récemment, Gauguin, Tchaïkovski, Baudelaire. Leur parti pris est d'associer trois arts et trois artistes contemporains et de montrer des rencontres (le plus souvent imaginaires) sur des thèmes qui sont au cœur de leurs œuvres. L'ensemble est souvent réussi, mais on se sent enfermé par des choix qui sont ceux des auteurs, et qui ne correspondent pas forcément à la vision que l'on a de tel ou tel artiste. Les possibilités de recherche étant volontairement réduites au minimum et les œuvres âprement sélectionnées, on finit par rester sur sa faim et regretter le manque de liberté dans la consultation.

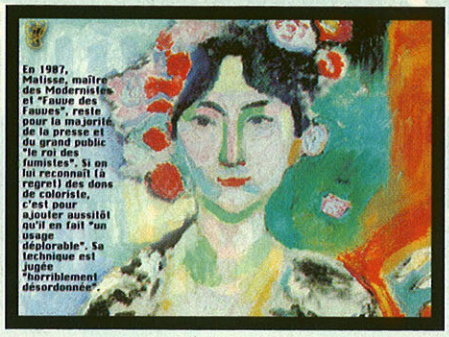
Du jamais vu

Les CD-ROM d'art ont un autre attrait : ils rendent accessibles au grand public des documents qu'il ne pourrait voir autrement. C'est le cas du CD-ROM que la RMN a consacré à Nicolas Poussin et qui propose une analyse scientifique

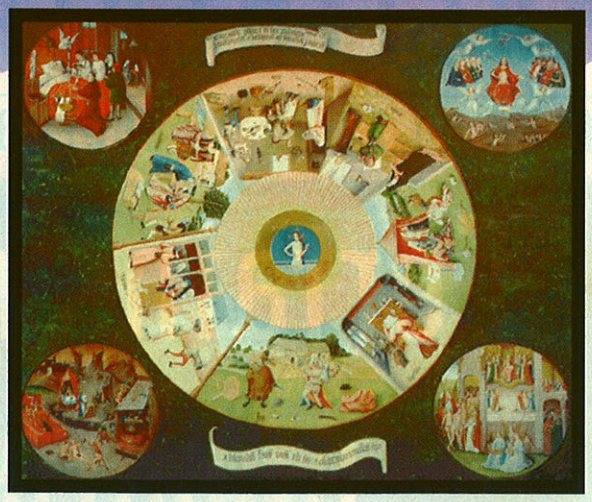
Les produits disponibles

- **Art Gallery : Microsoft, PC ou Mac, env. 535 F*.**
- **Brancusi par Brancusi : RMN, Centre Georges-Pompidou, Arborescence, PC-Mac, env. 350 F.**
- **Cézanne : Arborescence, PC-Mac, env. 350 F (CD-ROM et livre).**
- **Cézanne : EMME Interactive, PC, env. 195 F.**
- **Eugène Delacroix, Carnets de voyage : RMN, Arborescence, PC-Mac, env. 250 F.**
- **Great Artists : Attica, Marshall Cavendish, PC, env. 490 F.**
- **Léonard de Vinci : RMN, Millemedias, Montparnasse Multimédia, PC-Mac, env. 590F.**
- **Le Louvre, peintures et palais : RMN, Montparnasse Multimédia, PC-Mac, env. 400 F.**
- **Michel-Ange : Scala/EMME Interactive, PC-Mac, env. 350 F.**
- **Moi, Paul Cézanne : RMN, Télérama, Index+, PC-Mac, env. 295 F, avec hors-série *Télérama*.**
- **Nicolas Poussin : RMN, PC-Mac, env. 450 F.**
- **Une promenade dans l'art du XXe siècle, la fondation Maeght : Maeght Editeurs, Matra Hachette, Bastide Bastide & Bastide, PC-Mac, env. 400 F.**
- **Rodin : ODA Laser Edition, PC-Mac, env. 390 F.**
- **Le Temps de Bruegel, Le Temps de Van Eyck : ODA Laser Edition, PC-Mac, env. 390 F.**
- **Tryptiques : Arborescence, PC-Mac, env. 350 F.**
- **Les Stars du Louvre : Arborescence, PC-Mac, env. 300 F.**

** Prix TTC.*



Matisse, Aragon, Prokofiev : rencontre de trois arts.



Le temps de Bruegel ou le XVIe siècle flamand (ici, les Sept Péchés capitaux de Jérôme Bosch).

de 40 œuvres du peintre. D'abord réalisé pour les professionnels, le CD-ROM sort ces jours-ci dans une version nouvelle adaptée au grand public, avec une visite guidée des tableaux.

Exemple encore plus frappant : les Carnets de Voyage de Delacroix au Maroc. Si le CD-ROM d'Arborescence conserve une interface fort sobre, il a un avantage de taille : il fournit le contenu intégral de cinq carnets de voyages pleins de croquis et de notes du peintre. Carnets qu'on ne peut feuilleter dans la réalité, sauf autorisations spéciales réservées aux professionnels et qu'il n'était possible jusqu'à présent de découvrir qu'à travers des éditions en fac-similé fort coûteuses (plus de 10 000 francs). Commercialisé à un prix modique, le CD-ROM où sont présentés ces carnets était également consultable sur des bornes interactives à l'Institut du monde arabe lors de l'exposition sur Delacroix. Car si le CD-ROM s'intéresse aux musées, il fait son entrée sur les lieux mêmes d'exposition, apportant sur place des informations complémentaires. Le multimédia, ce n'est pas seulement la culture à domicile, c'est aussi l'ouverture vers l'extérieur.

/ Martine Guenzet

Dans la Bibliothèque, vous trouverez des versions de démonstration de certains CD-ROM d'art, ainsi qu'un comparatif entre Art Gallery et Great Artists.

L'art sur Internet

Les musées virtuels ont bien sûr un autre avantage : gommer les frontières et donner accès à des collections exposées à l'autre bout du monde. Plus encore que les CD-ROM, les services *on line* d'Internet offrent un choix de visites très étendu… et parfois surprenant. Les informations pullulent. Mais c'est plutôt du côté des textes (généralement en anglais) et des répertoires que la richesse est impressionnante, les illustrations étant très longues à charger et parfois de piètre qualité.

WebMuseum, une adresse Internet très fréquentée.

Une des adresses les plus connues est le WebMuseum (créé par un Français, Nicolas Pioch). C'est une porte ouverte sur une foule d'artistes et leurs œuvres : presque tous les impressionnistes, de nombreux surréalistes, Léonard de Vinci, Goya, Rembrandt et

bien d'autres. Le Louvre lui-même a son service, où l'on peut découvrir quelques-uns de ses trésors. Et puis, à l'étranger, on n'a que l'embarras du choix, du Andy Warhol Museum (Pittsburgh) au Krannert Museum (Illinois) avec ses œuvres du quatrième millénaire avant notre ère, du musée national du Luxembourg jusqu'à celui de Singapour, en passant par les nombreux sites américains ou européens.

Il y en a pour tous les goûts. Réseaux et CD-ROM jouent aussi la complémentarité. Ainsi, Montparnasse Multimédia va mettre sur pied dès cet automne un service Internet, où les utilisateurs du CD-ROM Le Louvre, puis ceux du titre consacré au musée d'Orsay, pourront échanger leurs impressions.

PROJET

Le duo Louvre/Apple

Projet de grande envergure, qui associe le musée du Louvre et Apple : une histoire des techniques de la création plastique, de l'antiquité à nos jours. La collection comprendra quatre CD-ROM portant respectivement sur la peinture (sortie fin 1995), le dessin (juin 1996), la sculpture (novembre 1996) et les objets d'art (juin 1997). Réalisée par Alain Jaubert, cette collection bénéficiera du fonds du musée du Louvre pour ses illustrations, dont des archives assez rares, et du savoir-faire d'Apple pour ce qui est de son interactivité.

MULTIMEDIA WORLD SHOW

SALON DU 22 AU 26 NOVEMBRE - PARIS - PORTE DE VERSAILLES

Certains n´en sont pas encore revenus !

5e SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

SUPERGAMES

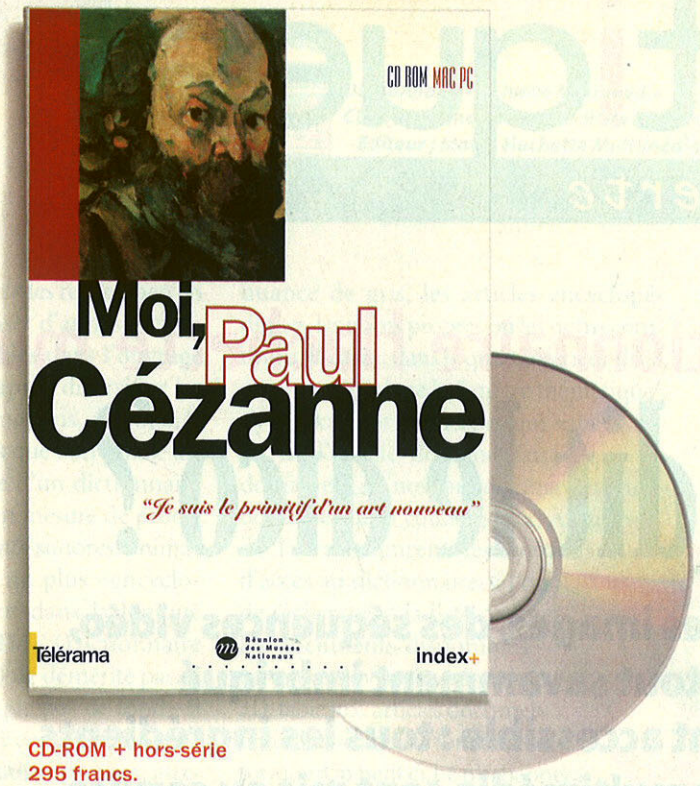
BLEU BLEU RENSEIGNEMENTS AU 47 56 51 71

de 10h à 22h du 22 au 24 nov.
de 9h à 19h les 25 et 26 nov.

M6M LA CHAINE MUSICALE

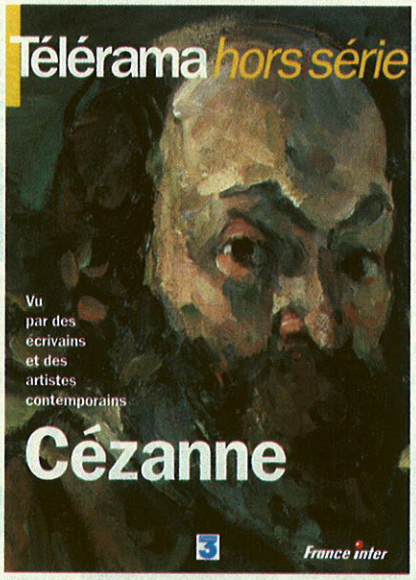
Le nouvel Observateur
Service lecteurs n° 65

FUN Radio



CD-ROM + hors-série
295 francs.

La vie et l'œuvre d'un maître de l'impressionnisme réunies sur un vulgaire morceau de plastique. La science ne respecte vraiment rien.



Hors-série seul 48 francs.

A l'occasion de la grande exposition Cézanne, Télérama vous propose un CD-ROM pour un fabuleux voyage initiatique et interactif dans l'univers d'un des plus grands créateurs de la peinture moderne. Le CD-ROM est réalisé par Télérama, la Réunion des Musées Nationaux et Index +. (295 F le CD-ROM + le hors-série ou 48 F le hors-série seul). En vente à partir du 27 septembre.

- PC Multimédia et compatible (MPC) avec au minimum un 386 SX, 8 Mo de Ram, un lecteur de CD-ROM, une carte son, un écran VGA 256 couleurs et une souris. Système d'exploitation Microsoft Windows™ 3.1 ou supérieur.
- Tout type de Macintosh LCIII ou supérieur avec au moins 3,5 Mo de Ram disponibles pour l'application, un lecteur de CD-ROM, un écran 256 couleurs 13 pouces ou plus. Système 7 ou supérieur. Macintosh est une marque déposée par Apple computer Inc.

Télérama
Prenez votre culture en main.

Service lecteurs n° 23

Dictionnaire Hachette multimédia

Que dit le dico ?

Des mots, des images, des séquences vidéo, des sons, le tout savamment imbriqué et facilement accessible : tous les ingrédients du multimédia sont mis au service de cet ouvrage. De manière efficace. Sauf qu'à trop vouloir se donner des airs d'encyclopédie, le dictionnaire perd dans certains cas sa fonction première.

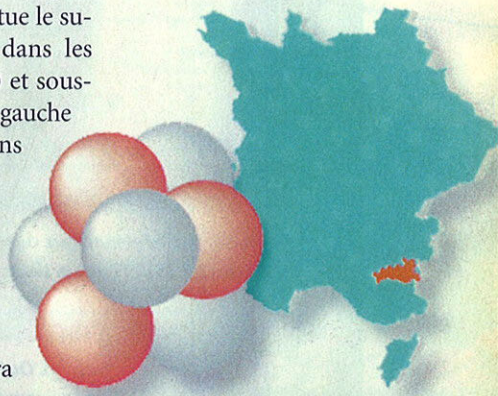
ILLUSTRATION JACQUES BEAUCHAMP

Dictionnaire Hachette Multimédia
CD-ROM Windows ou CD-ROM Mac. En français.
Editeur : Matra Hachette Multimédia.
Distributeurs : MDS et Hachette.
Prix : environ 700 F TTC.

FACILITER les recherches, en autoriser d'autres inenvisageables dans l'ouvrage sur papier, diversifier les informations, c'est bien le moins que l'on puisse attendre d'un dictionnaire électronique. S'il est en mesure de prodiguer photos, documents sonores, animations et vidéos, c'est un plus «encyclopédique» qui s'inscrit dans la logique multimédia. Le «DHM» (Dictionnaire Hachette multimédia) ne démérite pas. Il est vrai qu'il ne manque pas de fond : il compile le Dictionnaire encyclopédique de l'éditeur et celui des noms propres, auxquels s'ajoutent les mots nouveaux du Grand Dictionnaire Hachette encyclopédique illustré, ainsi que les données géopolitiques à jour au mois de juin 1995. En revanche, il ignore obstinément l'étymologie des noms et se contente de suggérer des analogies dans les légendes des photos ou dessins.

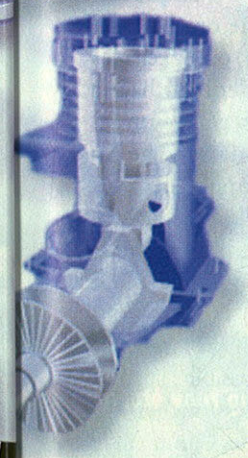
Un habillage réussi

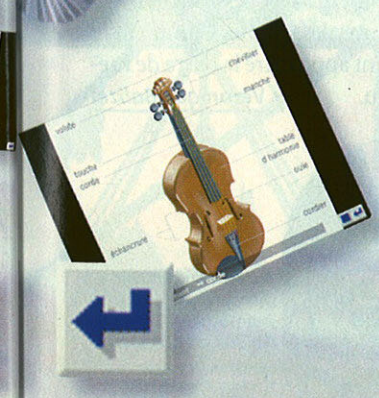
Bon fond, et aussi belle forme : c'est dans la douceur de teintes pastel que l'on consulte ses 80 000 articles. Quatre fenêtres remplacent les boîtes de dialogue – plus traditionnelles dans ce type d'ouvrage – et peuvent, d'un clic, occuper la totalité de l'écran. La lisibilité s'en trouve nettement améliorée. Dans la partie gauche de l'écran, la Fenêtre alphabétique, surmontée d'une zone de requête, cède, si besoin est, la moitié de sa surface bleutée à la Fenêtre média ; dans la partie supérieure droite, la Fenêtre documentaire accueille, dans une nuance de gris, les articles encyclopédiques, les noms propres ou les noms communs illustrés ; dans le quart inférieur droit au ton rosé se loge la Fenêtre thématique ; s'y s'inscrit l'arborescence qui situe le sujet de l'article documentaire dans les domaines (au nombre de onze) et sous-domaines de la connaissance. A gauche de l'écran figurent les boutons d'accès au dictionnaire, à l'outil de recherche, à la liste de tous les documents disponibles – cartes, audiovisuels, animations 3D, tableaux, articles documentaires –, ainsi que la fonction historique. Un petit cube n'échappera pas à la sagacité des joueurs. Il introduit à un jeu dont les questions portent sur cinq thèmes : la botanique, la zoologie, les drapeaux nationaux, le cinéma, les arts, ces deux derniers étant très bien illustrés (diaporamas plein écran, vidéos).



Environ 200 séquences vidéo viennent enrichir le contenu.

Côté orthographe, le «DHM» se montre moins bien armé. Hésitation sur un mot ? Pas de chance : son indulgence ne s'exerce que sur les traits d'union et les accents. Ainsi ignore-t-il «éléfant», par exemple. Correctement orthographié, notre substantif se présente suivi de sa définition, éventuellement complétée d'illustrations : ici, un dessin figurant l'éléphant de mer et une belle photo, dûment légendée, d'un site rupestre, en Libye. Hélas, pas de barrissement. Qu'on se





Du dictionnaire à l'encyclopédie : les illustrations permettent d'accéder à d'autres sujets.

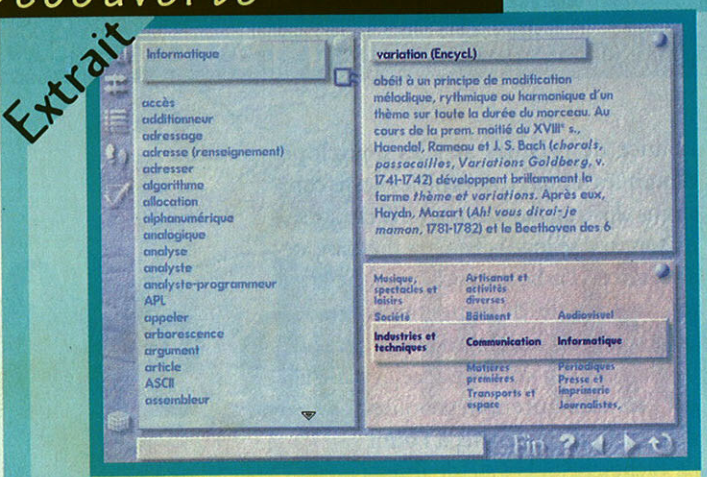
Configuration minimum

- PC 486DX2/50, Windows 3.1, MS-DOS 6.2, écran SVGA (256 couleurs, 640 X 480), 8 Mo de mémoire, 5 Mo d'espace disque disponible.
- Mac 68030/68040/ Power PC, Système 7.1, 8 Mo de mémoire, 5 Mo d'espace disque disponible.

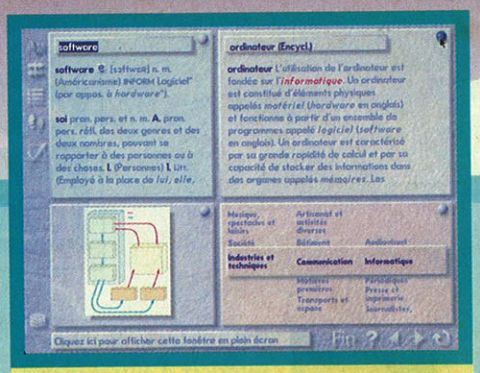
Critiques

Découverte

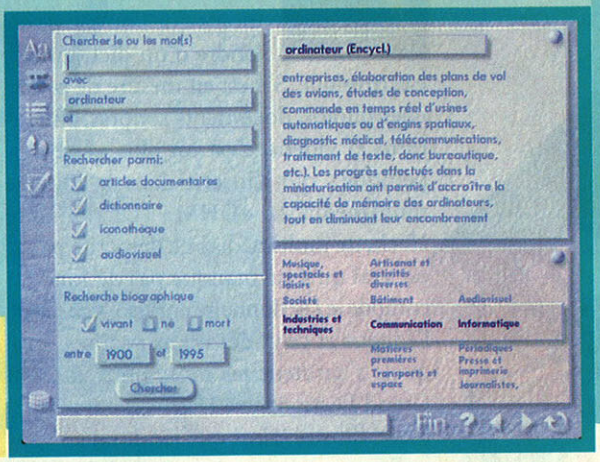
Extrait



Un clic sur Informatique dans la Fenêtre thématique et paraît, à gauche, la liste des articles traitant ce domaine.



En haut, à droite, l'article encyclopédique sur l'ordinateur, assorti, à gauche, d'un schéma.



L'Outil de recherche : cette requête permet, par exemple, de trouver tout document (tous les volumes sont cochés) portant sur des personnalités en relation avec notre sujet, l'ordinateur.

rassure : âne, chien, chat, perdrix et autres animaux de bonne ou moins bonne compagnie nous font, eux, entendre leurs cris. Tout comme Bach, Chopin ou Debussy quelques secondes de leurs chefs-d'œuvre (avec la référence exacte de l'interprétation), et 2 000 mots leur prononciation.

A l'instar de ce rapide tour de piste, la fonction hypertexte, généralisée à l'ensemble des mots, autorise tous les coq-à-l'âne, y compris à partir d'une légende ou d'une expression. Ainsi de la définition du hamburger, qui s'assortit du reste de la prononciation du mot et d'une photo plein écran, prise à Chicago, de biftecks sur un grill : elle s'achève sur l'indication «hamburger avec œuf à cheval». Un clic sur Cheval et paraît – dessin, hennissement et définition à l'appui – le meilleur ami périssodactyle de l'homme. Un privilège qui ne l'empêche pas de finir parfois en steack ! On fera donc bien, dans ce dédale sémantique, de se cramponner au fil d'Ariane : la fonction historique qui, d'un clic, restitue les quarante-huit dernières étapes de l'itinéraire emprunté.

Une hésitation sur la conjugaison d'un verbe ? Un clic sur le V qui suit son infinitif, et voici toutes les déclinaisons du verbe que l'on fera défiler en maintenant enfoncés la touche Maj et le bouton de la souris.

D'autres modes de recherche se révèlent fructueux. Avec l'Outil de recherche, on peut sélectionner le(s) type(s) de document(s), procéder à des recherches biographiques en fixant des périodes ou des dates, affiner la requête en combinant deux autres critères au moyen des opérateurs «avec» et «et». Enfin, écoliers et collégiens exploiteront les qualités encyclopédiques de l'ouvrage en démarrant leur quête à partir d'un sujet (historique, géographique, etc) ou d'un domaine : un sommaire affiche alors tous les documents consultables sur la question.

Hélas, seuls les fichiers textes (et pas les 300 cartes géopolitiques, plutôt réussies) peuvent être copiés dans le Presse-papiers aux fins d'impression ou d'utilisation dans une autre application. On regrettera aussi que des dessins, parfois irréalistes, aient été préférés aux photographies pour certaines illustrations. John Coltrane se retournerait dans sa tombe à la vue du saxo ténor !

Bravo !

Présentation agréable, richesse iconographique : ce CD-ROM renouvelle l'attrait du dictionnaire, parfois jugé rébarbatif dans sa version sur papier. Son «code de navigation» est maîtrisable par des enfants scolarisés. Et l'hypertexte – et l'hypermédia – devrait attiser leur curiosité pour ce bon usuel !

Dommage !

Bien des utilisateurs – cruciverbistes, rimeurs, dyslexiques, etc. – regretteront de ne pouvoir interroger le «DHM» en utilisant un (ou plusieurs) caractère(s) joker(s). Certains schémas et dessins, notamment ceux empruntés au dictionnaire sur papier, sont trop sommaires (c'est le cas du schéma de l'ordinateur présenté ci-dessus).

Installation

Sur Mac comme sur PC, l'installation implique la copie de fichiers sur le disque dur. Selon la mémoire disponible, on opte pour la version «normale» (5 Mo) ou «accélérée» (12 Mo). Au préalable, régler l'affichage à 256 couleurs. L'installation génère un répertoire et une icône de démarrage. La désinstallation s'effectue simplement : sur Mac, en jetant à la corbeille le dossier, et, sur PC, en supprimant répertoire et icônes.

Petit truc

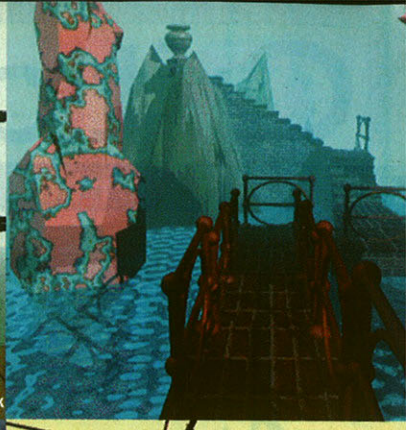
Passer à une autre application sans quitter le dictionnaire, c'est possible : sur PC, traditionnellement, avec les touches Alt/Tab ; sur Mac, avec les touches Commande/Espace, qui font apparaître la barre de menus du bureau.

/ Véronique Balizet

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

"Une aventure insolite, une ambiance incroyable, des graphismes époustouflants... Le plus beau jeu du monde ! "

Joystick

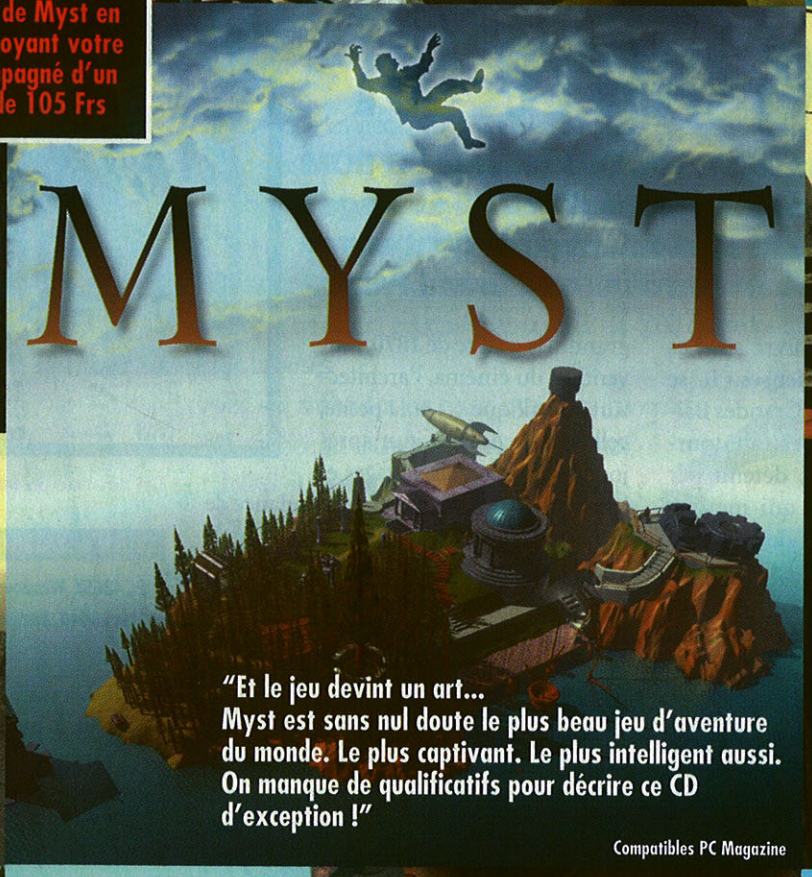


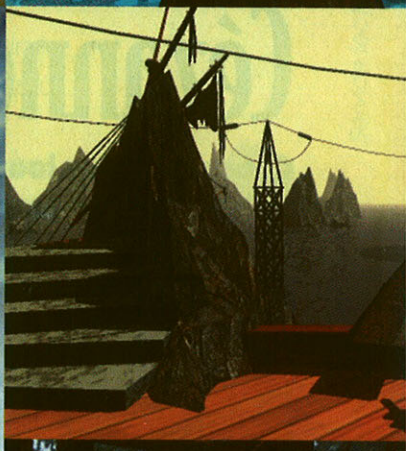
Si vous possédez la version américaine, il vous est possible d'acquérir la version française de Myst en nous renvoyant votre CD accompagné d'un chèque de 105 Frs

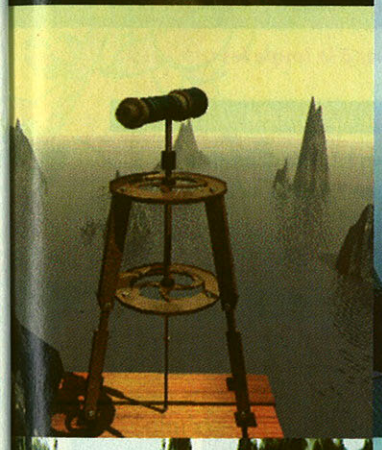
"Des images magnifiques, un scénario de rêve, des heures d'émerveillement"

Génération 4

MYST

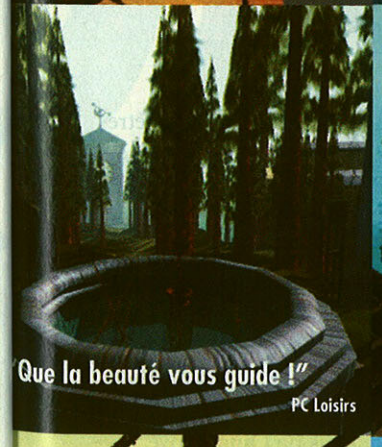






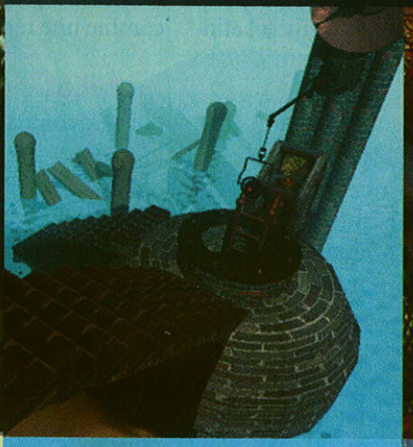
"Et le jeu devint un art...
Myst est sans nul doute le plus beau jeu d'aventure du monde. Le plus captivant. Le plus intelligent aussi. On manque de qualificatifs pour décrire ce CD d'exception !"

Compatibles PC Magazine



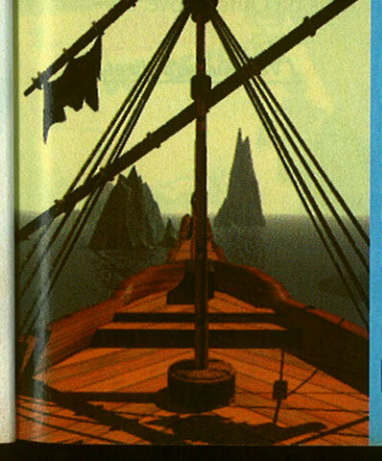
Que la beauté vous guide !"

PC Loisirs



Un grand classique enfin en Version Française Intégrale

Service lecteurs n° 9



Perdez-vous dans le monde de Myst.

Spécialement conçu pour le CD, cette énigme en 4 dimensions repousse les limites de l'aventure interactive.

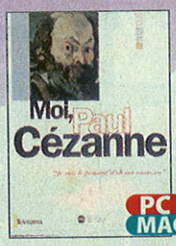
Seul le CD permet de retrouver un tel niveau dans le détail du graphisme, le réalisme photographique des paysages et la qualité de sons envoûtants. Tous vos sens se réveillent au fur et à mesure que vous découvrez les innombrables secrets de Myst.

CYAN

Ubi Soft

Broderbund®

Distribué par UBI SOFT, 28, rue Armand Carrel - 93108 Montreuil sous bois Cedex - Tel : (1) 48 18 50 00. Myst est une marque déposée de Cyan, Inc. Tous droits réservés. © Copyright 1993, 1994, 1995 Broderbund Software, Inc. and Cyan, Inc.



Moi, Paul Cézanne. En français.
CD-ROM Windows et Mac.
Coédité par la RMN, Index + et Télérama. Distributeur : RMN.
Prix : environ 300 F TTC (avec le Hors-série Télérama jusqu'au 30/11).

PC MAC

Moi, Paul Cézanne

Cézanne, ouvre-toi

Conçu par trois journalistes de *Télérama*, ce CD-ROM inspiré rend hommage au maître d'Aix. Un ouvrage de référence qui paraît au moment où se tient une grande rétrospective de son œuvre au Grand Palais.

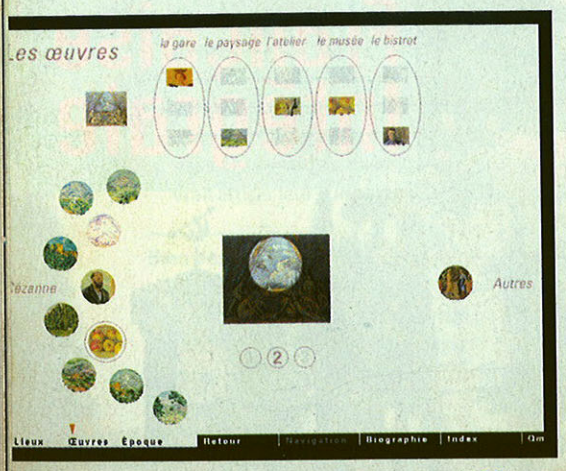
Le CD-ROM s'ouvre sur Les Grandes Baigneuses. Il se referme sur Les Grandes Baigneuses, ce tableau du tournant du siècle, détenu par le musée de Philadelphie, qui marque l'aboutissement de l'œuvre de Paul Cézanne (1839-1906). Entre-temps, on se sera humblement plié à ce que les auteurs, Olivier Cena, Laurent Boudier et François Granon appellent un «apprentissage». «*Au terme d'un apprentissage, vous vous retrouvez toujours au point de départ. Sauf que c'est vous qui avez changé*», remarque François Granon, reporter à *Télérama*.

On s'en convaincra aisément en progressant dans des «scènes» – cinq décors imaginaires croqués au crayon noir et étonnamment saturés de vie grâce aux ambiances sonores créées par Louis Dandrel. La gare, le paysage, l'atelier, le musée et le café : c'est là que s'entrecroisent les nombreux itinéraires proposés. Et que s'inscrivent les scénarios de l'histoire, la grande (la guerre de 1870, l'invention du cinéma, l'architecture métallique…) et la petite, celle que façonnent jour après jour les amitiés, les voyages et le travail du peintre. La correspondance de ce dernier, des récits de contemporains et l'imagination de nos trois auteurs ont nourri les textes que nous font entendre les voix du peintre, de ses amis et des témoins de l'époque, interprétées par des comédiens aux timbres bien choisis.

Mais le véritable chemin initiatique est celui de la peinture elle-même, l'obsession unique de Cézanne – «*Avec une pomme, je dis tout*». On cliquera alors sur l'un des trois tableaux incrustés dans chaque scène (chacun offrant deux points d'entrée) afin que se lèvent, par le biais d'une trentaine de séquences animées, les mystères de la matière picturale «cézanienne». Non sans s'amuser à expérimenter soi-même certaines des difficultés que surmonta le peintre : la composition (une animation), la construction (un puzzle), etc.

Rien de plus ordonné que cet apprentissage. Le bouton Navigation permet à tout moment de visualiser sa progression dans la structure du logiciel, selon trois paramètres (lieux, œuvres, époques visités et à visiter). Son cadre, maintenu dans des trajets balisés lors de la première consultation, s'élargit à l'usage.

Ni monographie ni catalogue d'exposition, l'ouvrage n'est pas davantage la version multimédia du hors-série de *Télérama* avec lequel il est diffusé ; hormis le thème, le CD-ROM n'entretient avec ce dernier qu'un seul point commun : le reportage-photo de Thibaud Cuisset sur la montagne Sainte-Victoire. L'ouvrage conjugue avec talent et à-propos tous les ressorts de l'écriture multimédia. Superbe mais sans esbroufe, pédagogique tout en évitant la sentence, riche d'informations rigoureusement mises en scène, il s'impose comme une référence.



Visualiser les informations consultées...

On peut observer à la loupe les tableaux.

Configuration minimale

- **PC 486SX, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire.**
- **Mac 68040, Système 7, 8 Mo de mémoire.**

Installation

Sur Mac comme sur PC, le logiciel doit être installé sur le disque dur selon les procédures habituelles à chaque plate-forme. Aucun fichier Ressources n'est copié dans le dossier Système ou dans Windows, afin, selon Index+ de «*ne pas transformer votre ordinateur à votre insu*». L'installation génère une icône. Grâce à une boîte de dialogue, l'utilisateur peut s'identifier, reprendre sa visite où il l'a interrompue et visualiser, par le biais de QuickMove, ses cheminements déjà réalisés.

/ Véronique Balizet

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

PHILIPS

PATHÉ

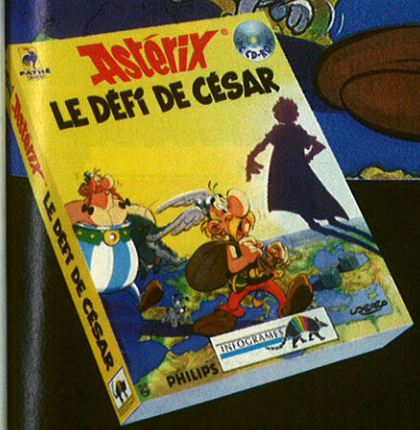
Astérix®

CD-ROM PC et MAC

LE DÉFI DE CÉSAR

Vous ne serez pas trop de quatre pour relever le défi de César !

César met les Gaulois au défi de faire le tour de l'Empire romain. Vous allez lui montrer que les irréductibles Gaulois ne se laissent pas intimider !
Votre mission : parcourir l'Empire romain en ramenant de chaque pays un objet typique qui prouvera à César que vous êtes plus forts que lui.
" Astérix LE DÉFI DE CÉSAR ", c'est un nouveau concept de jeu familial réunissant à la fois la convivialité des jeux de société, l'action des jeux vidéo, et un aspect éducatif avec un quiz de 1000 questions sur les pays traversés.
Avec ses animations de haute qualité, sa bande-son très soignée, et l'humour de ses personnages, " Astérix LE DÉFI DE CÉSAR " est un fantastique divertissement familial. Alors, prêts à relever le défi de César ?



INFOGRAMES

- Jusqu'à 4 joueurs par partie
- Animations et dialogues de qualité
- Niveaux de difficulté et durée de jeu réglables
- Quiz de 1000 questions
- Epreuves de réflexion et d'action

REJOINS NOUS VITE SUR 3615 Astérix

Contact Commercial 72 02 59 00

ECUDIS

Service lecteurs n° 21

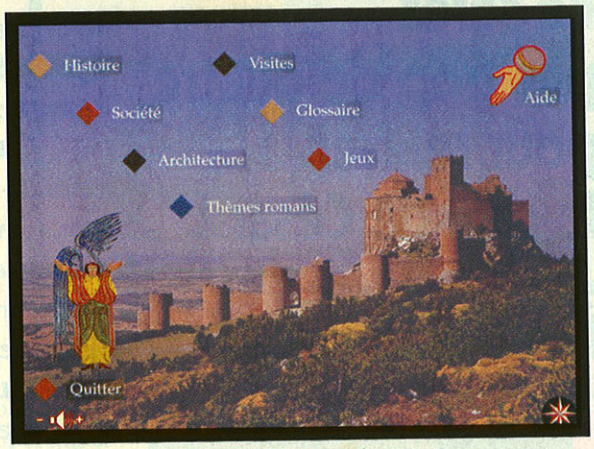
© 1995 INFOGRAMES MULTIMEDIA
© 1995 LES EDITIONS ALBERT RENE/GOSCINNY-UDERZO

Initiation à l'art roman
En français. CD-ROM Windows et Mac.
Coproduit par Intelligeré, Zodiaque, le Club d'investissement Média et le CNC.
Editeur : Intelligeré. Distributeur : Desclée de Brouwer.
PC MAC
Prix : environ 400 F TTC.

Initiation à l'art roman

Les bâtisseurs de la foi

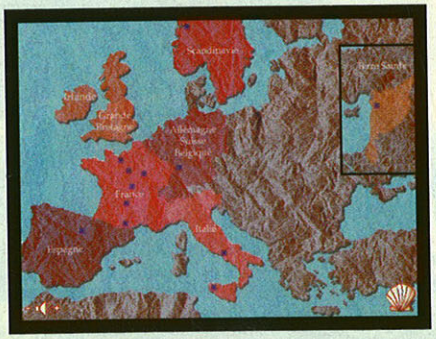
Conçu par un moine de l'abbaye Sainte-Marie-de-la-Pierre-Qui-Vire, dans l'Yonne, ce CD-ROM se présente comme le guide interactif d'une centaine de sites romans européens. Un remarquable travail... de bénédictin.

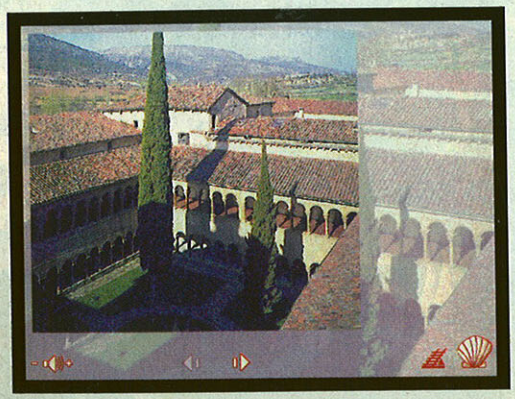


Chacun des sept chapitres mène aux sources de l'art roman.

SA PASSION pour l'art roman, frère Angelico la partage depuis longtemps avec les lecteurs des éditions Zodiaque. Gagné à l'informatique dès la numérisation de l'exceptionnelle photothèque qu'il gère (75 000 images sur l'art roman), il a accepté, voici deux ans et demi, de transmettre la première et d'exploiter la seconde en réalisant un CD-ROM sur l'art roman. Ainsi, frère Angelico est-il devenu le premier moine converti aux technologies multimédias.

Avec Régine Pernoud pour la partie historique, il nous invite à cheminer du Xe au XIIe siècle, lorsque les chrétiens d'Occident, animés d'une ferveur retrouvée, se donnèrent pour programme de bâtir des églises et d'édifier les fidèles, en grande partie illettrés.





Au bout de la route, de beaux diaporamas.

De l'aube du premier millénaire, les deux auteurs ressuscitent non seulement la lettre, mais aussi l'esprit. Ainsi, dans le chapitre – passionnant – dédié à six sujets bibliques très représentés dans l'iconographie romane : le Paradis perdu, le Jugement dernier, la Vie du Christ, l'Apocalypse, l'Histoire de Job et l'Evangélisation. Dûment introduit par des versets puisés dans le Nouveau Testament (ou le Livre de Job), chacun se voit illustré par une œuvre représentative, chapiteau de colonne ou tympan sculptés. En termes chaleureux, inspirés et simples, le moine bénédictin en décrypte le sens tandis que défilent de superbes photos – durant l'explication, les détails évoqués s'affichent en couleurs contrastées. Au cours du diaporama, interactif, s'inscrivent à l'écran les termes du vocabulaire architectural ou religieux figurant au glossaire, interrogeable à tout instant. Un clic, voire deux, sur l'icône de la loupe, et l'œuvre livre ses détails les plus secrets. Mais le défilement de l'image, fluide sur Mac, est saccadé sur PC.

Bien d'autres chemins s'offrent au néophyte tandis que le *Stabat Mater* de Pergolèse ou des chants grégoriens enchantent ses pas : telles ces Visites qui le jettent sur les routes d'Europe ou d'Israël, à la découverte de sites romans ; ou ces chapitres consacrés à la vie monastique ou féodale, aux fondations de Cluny puis de Citeaux, aux inventions de l'époque, etc. ; un peu plus escarpé, mais aussi vivifiant ce chemin qui livre les clefs de l'architecture ; et très riant celui qui propose jeux et coloriages. Un captivant pèlerinage aux sources de l'art roman.

Configuration minimale

- **PC 486SX, Windows 3.1 et 8 Mo de mémoire.**
- **Mac LCIII, Système 7 et 3,5 Mo de mémoire.**

Installation

Sur Mac, on démarre le logiciel en double-cliquant sur l'une des trois icônes (6, 8 ou 12 Mo, selon la mémoire disponible) ; sur PC, avec Exécuter dans le menu Fichier du Gestionnaire de programmes. Le CD-ROM n'installe ni groupe de programmes ni icône de lancement. Si cela est nécessaire, on installera QuickTime 2.0, en s'aidant du fichier Lisez-moi.

/ Véronique Balizet

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

1 Command & Conquer

7 Heart of Darkness

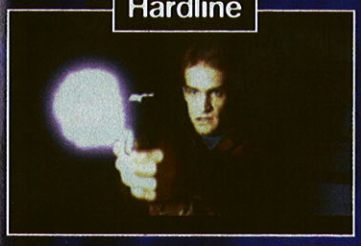
The Daedalus Encounter 2

Tilt 8

Hyper Games

CD-ROM aux formats PC et Mac

3 Hardline



9 Lands of Lore II

La Fnac présente
Hyper Games
le nouveau CD-Mag
des meilleurs jeux
Virgin Interactive Entertainment.

Il est gratuit et disponible
au rayon logithèque de la Fnac
sur présentation de ce coupon.

Ascendancy 4

Resurrection [Cyberia II] 10

5 Lost Eden

The 11th Hour 11

6 La Guerre des Toons

12 Screamer

Virgin INTERACTIVE entertainment

fnac

Nom : prénom :
Adresse : Code postal :
Date de naissance : / / 19
Mon ordinateur est : un PC ☐ un Macintosh ☐
Je possède un lecteur de CD-ROM : oui ☐ non ☐
Vous obtiendrez ce CD en vous présentant avec ce coupon à la FNAC
ou en le renvoyant à l'adresse suivante : HYPER/VIE
BP 216 000 - 13 796 Aix-en-Provence

Virgin INTERACTIVE entertainment 53 68 10 00

fnac

SVM M 10/95

Dans la limite des stocks disponibles.
Conformément à la loi informatique et liberté du 06/01/1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations vous concernant. Si vous souhaitez ne pas apparaître dans notre fichier, il suffit de le demander par écrit.

Service lecteurs n° 15

Mumia Abu-Jamal, Live the from Death Row. CD-ROM Windows et Mac. En américain. Editeur : Voyager. Distributeur : Hyperwave. Prix : environ 400 F TTC ou 20 $ + 5 $ de port par Internet (http://www.voyagerco.com).

Mumia Abu-Jamal

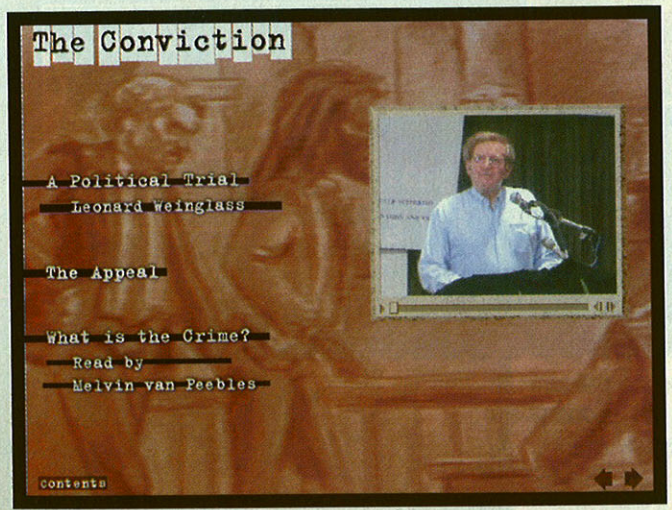
Le couloir de la mort

Condamné à mort pour le meurtre d'un policier, après un procès très controversé, puis en « sursis indéfini », Mumia Abu-Jamal est ce journaliste noir-américain, militant des Black Panthers, surnommé « La Voix des sans-voix », Voyager lui consacre un CD-ROM. Bogué, mais d'actualité.

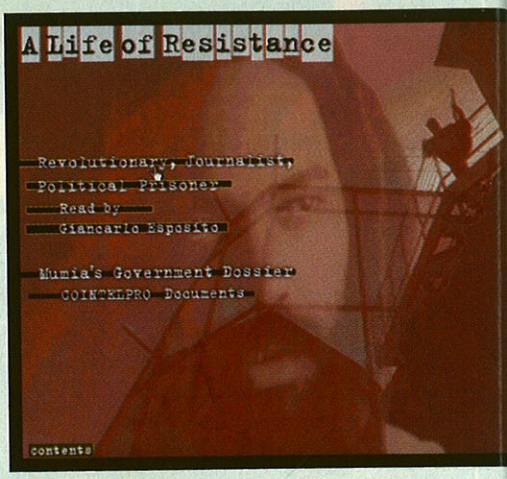
EN INSCRIVANT le nom de Abu-Jamal aux côtés de ceux de Donald Norman, de Marvin Minsky ou de Stephen Jay Gould – les trois autres titres parus dans sa collection de CD-ROM First Person –, l'éditeur new-yorkais Voyager a lancé un pavé dans la mare. Ainsi, le journaliste noir-américain, porte-parole des « sans-voix », victime d'un procès entaché d'irrégularités, prend-il place aux côtés des plus grands scientifiques ! Le symbole est fort. Et bouleversante la voix du condamné qui dit simplement au début du programme : « *From the death row this is Mumia Abu-Jamal.* » Avant que le silence ne se referme sur un lourd claquement de porte.

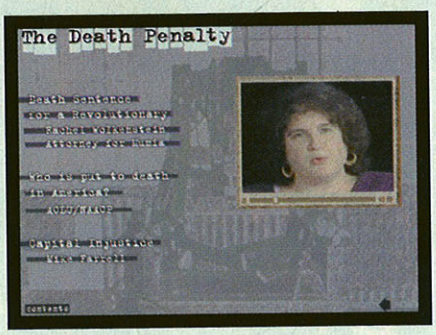
De la collection, l'ouvrage tient les promesses. Il présente l'autobiographie du militant noir, les différents éléments du dossier accompagnés des interventions de ses principaux avocats, l'intégralité du livre *Live from the Death Row* qu'a écrit le condamné (il en lit lui-même certains chapitres), les articles qu'il a rédigés, depuis 1989 et jusqu'à cette année, du fond de sa cellule. On peut aussi entendre (et lire simultanément) son entretien, daté du 17 octobre 1994, avec le journaliste C. Clark Kissinger, du journal *Revolutionary Worker,* qui retrace les événements qui l'ont conduit en prison.

Toutefois, à la différence des autres titres de la collection, celui-ci a visiblement été réalisé dans une urgence, certes bien compréhensible – Jamal devait être exécuté par injection léthale le 17 août –, mais qui nuit à la qualité finale de l'ouvrage : ainsi de l'interview filmée du prisonnier, enregistrée en 1989, ou de quelques autres personnalités qu'on ne réussit pas à visionner, sur PC comme sur Mac ; ou de la qualité sonore, inégale au cours du programme. Il reste à espérer que ce titre connaîtra une version dépouillée de ses imperfections.



Leonard Weinglass, l'un des avocats de Jamal, soutient la thèse du procès politique.





Toute la lumière sur l'homme et sur les éléments du dossier.

Configuration minimale

- **PC 486SX/33, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire, écran 13" 640 x 480 points.**
- **Mac 68030, Système 7, 8 Mo de mémoire, écran 13" 640 x 480 points.**

Installation

Sur Macintosh, un dossier Extensions recèle QuickTime, Sound Manager 3.1, Apple Multimedia Tuner et même la version QuickTime PowerPlug pour PowerMac, à installer si cela est nécessaire. La documentation peut être imprimée. Ensuite, certains fichiers du CD-ROM sont à copier sur le disque dur à partir duquel le programme sera lancé. Sur PC, l'installation est automatique à partir du CD-ROM (Setup.Exe). Une version 2.0 de QuickTime est livrée. Tous les fichiers (format MOV) sont exécutables directement sous Windows avec le MoviePlayer. En fin de procédure, une icône est générée.

/ Véronique Balizet

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

PC
MAC

Paris, histoire et monuments
CD-ROM Windows et Mac.
En français. Versions en anglais, allemand, portugais... à paraître.
Editeur et distributeur : EMME.
Prix : environ 350 F TTC.

Paris, histoire et monuments

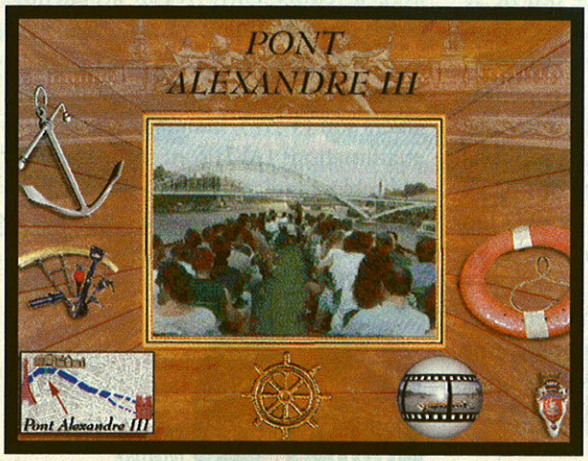
Capitale majuscule

«*J'ai deux amours, mon pays et Paris*», chantait Joséphine Baker. Dans ce CD-ROM, promenade en bateau-mouche et étude urbanistique de la cité font bon ménage. Entre tourisme et histoire, ce guide interactif de la Ville Lumière a choisi... les deux.

DÉPART pont d'Iéna, arrivée Pont-au-Double : combien de touristes et autres promeneurs du dimanche, dûment armés de caméscopes, ont tourné ces images de la capitale française, filmées depuis le fleuve ? Vous, moi, des millions. Pourtant, ce «cliché» qu'est la promenade en bateau sur la Seine prend ici un autre tour, lorsque, à l'approche d'un pont (Alexandre III, Concorde, Carrousel, Pont-au-Double), s'affiche la proposition «Monter sur le pont ou reprendre la barre». N'est-ce pas précisément une opération que ni eux, ni vous, ni moi n'avons jamais pu faire ? D'un clic, le pont est escaladé. Et entre en jeu QuickTime VR, l'outil multimédia d'Apple qui assure en principe un enchaînement fluide de photographies et donne l'illusion d'un univers en 3D. Il suffit d'actionner la souris sur un bord ou l'autre de la première photo affichée pour apprécier le panorama sur 360 degrés. Sans torticolis. Or ce trompe-l'œil procure une sensation de vertige tant certains raccords entre les photos se montrent peu soignés. Décevant, même s'il s'agit de l'une des premières applications commerciales de QuickTime VR. Privilège exclusif accordé aux adeptes du Mac : la possibilité de zoomer sur n'importe quel détail des images.

A condition d'accepter de prendre encore de la hauteur, les utilisateurs des deux plates-formes (PC et Mac) pourront zoomer à loisir à partir des quatre photographies (en milliers de couleurs) prises entre les piliers de la Tour Eiffel. Belle de jour comme de nuit, la tour de fer bénéficie aussi d'une série de six photos couleurs.

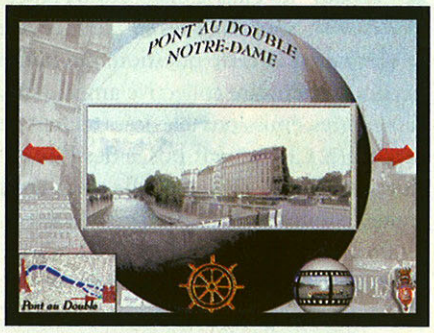
De retour sur le plancher des vaches, on pourra encore étudier l'évolution urbanistique de la cité, prendre quelques repères architecturaux ou historiques (le Chronographe), feuilleter les albums thématiques de photos en noir et blanc du photographe Jean-Didier Risler, ou écouter Victor Hugo chanter Paris. Enfin, par le biais de séquences commentées et copieusement illustrées, quatre autres chapitres s'emploient à retracer deux mille ans d'histoire de la cité fondée par les Parisi.



Paris, au fil de l'eau et de sa légende...

Configuration minimale

- **PC 486SX, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire, 5 Mo disponibles sur le disque dur.**
- **Mac 68030, Système 7.0, 8 Mo de mémoire, 5 Mo disponibles sur le disque dur.**



Sacrifiant sans réticence au Paris mythique de la légende touristique, ce CD-ROM laisse intact l'autre Paris, celui que vivent au jour le jour ses habitants. Mais, pour le connaître, une paire de chaussures suffit.

Installation

Sur Mac, on démarre le logiciel en double-cliquant sur son icône. Sur PC, l'installation, automatique, génère, dans le groupe de programmes, un répertoire où se loge une icône. Quelques fichiers seulement (.mov notamment) sont récupérables.

/ Véronique Balizet

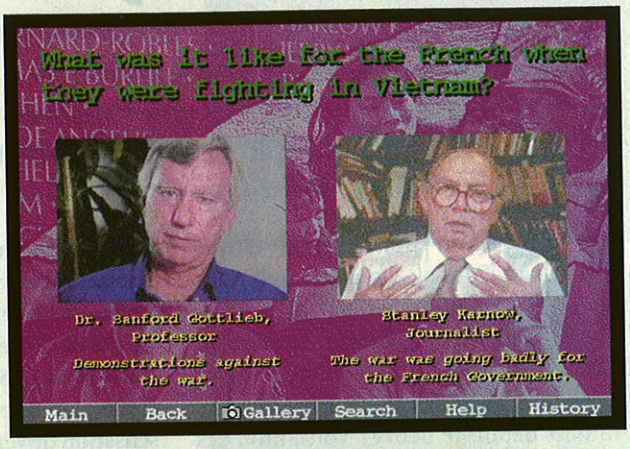
PC

Vietnam
CD-ROM Windows.
En anglais. Editeur : Medio.
Distributeur : Ubi Soft.
Prix : environ 400 F TTC.

Vietnam

Enquête sur une sale guerre

Après JFK Assassination, l'éditeur américain Medio publie Vietnam, un CD-ROM pour Windows consacré à la guerre que les Etats-Unis perdirent en 1975. Là aussi, le propos s'appuie sur une enquête journalistique, de nombreux témoignages, documents et reportages.

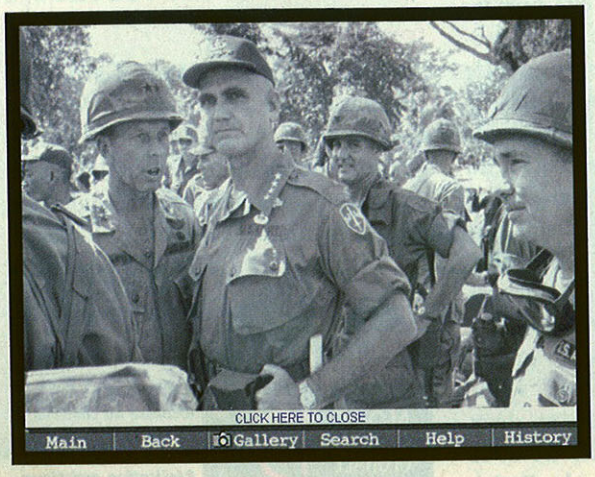


CÔTÉ AMÉRICAIN 58 000 morts, quelque 3 millions côté vietnamien. Pourquoi ? Pourquoi les Etats-Unis, après la France, sont-ils entrés en guerre contre le Viêt-nam ? A cette question, qui hante encore la mémoire collective américaine, films, livres, émissions télévisées tentent de répondre. Clairement posée dès l'introduction de ce CD-ROM, elle sous-tend toute l'enquête menée par Drew Pearson.

Producteur de documents TV, Drew Pearson a couvert la guerre, dès 1963 et pendant dix ans, pour la chaîne NBC News. Outre ses propres pellicules, il a réuni ici un vaste ensemble de documents et puisé à de nombreuses sources, officielles ou non : photos et films d'archives, nationales et privées, reportages télévisés… A ces documents «à chaud», parfois insoutenables (la guerre !), s'ajoutent les éléments que le journaliste a recueillis aujourd'hui, vingt ans après : des extraits de dossiers du Pentagone et d'autres, de source vietnamienne ; les interviews de ceux qui furent des «acteurs» ou des témoins de l'époque, enregistrées au cours de séquences sonores ou vidéo : l'ancien directeur de la CIA William Colby, l'ambassadeur du Viêt-nam aux Etats-Unis Bui Diem, le journaliste Stanley Karnow (alors au magazine *Time Life*), civils et soldats, militants opposés à la guerre… A cela s'ajoute l'intégralité du livre *America's Longest War*, de G. C. Herring (2e éd., 1986).

Evitant le piège de la confrontation stérile d'opinions irréductibles, l'ensemble constitue une précieuse mosaïque de points de vue – qui ne se «valent» pas tous, chacun en jugera. L'ouvrage n'omet pas d'évoquer la contestation mondiale qu'a suscitée cette guerre : des millions de manifestants ont battu le pavé au cri de «US Go Home» ou de «Paix au Viêt-nam».

L'histoire événementielle, elle, se présente sous la forme de repères : chronologiques, historiques, descriptifs ou biographiques. C'est sur la base de pièces intangibles que chacun est amené à «comprendre» le point de vue américain sur cet épisode de l'histoire.



Des photos, des films, des témoignages…, pour mieux comprendre.

Configuration minimale

- 486DX, Windows 3.1, 4 Mo de mémoire, affichage en 256 couleurs, 640 x 480 points.

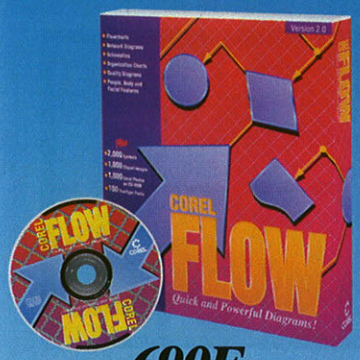
Installation

Vietnam s'installe à partir du CD-ROM en activant Setup.Exe. Un message avertit qu'un répertoire baptisé Medio va être créé, il sera utilisé par tous les titres de l'éditeur. Medio profite de l'installation pour présenter son catalogue. S'ensuit un test des performances vidéo. Cela fait, vous avez le choix entre revoir les démos, consulter Vietnam ou quitter. Par la suite, vous accéderez à l'ouvrage en double-cliquant sur son icône. Enfin, tous les fichiers son (WAV), images (BMP et DIB) et animations (AVI) sont récupérables et utilisables sans lancer le CD-ROM avec les outils Windows.

/ Véronique Balizet

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

Les Incontournables CD-ROM

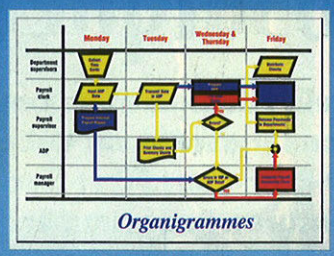


COREL FLOW™

Ce qu'il y a de mieux dans le domaine du graphisme pour entreprises

- Comprend 2 000 symboles
- 100 polices de caractère et plusieurs milliers d'images clipart et de photos
- Technique de dessin par la méthode du "glisser-déposer", nombreux stencils et 90 bibliothèques Smart Symbol
- Manipulation souple des objets et connexion automatique des formes
- Compatibilité avec OLE 2.0, édition directe du texte et liaison d'applications et de diagrammes

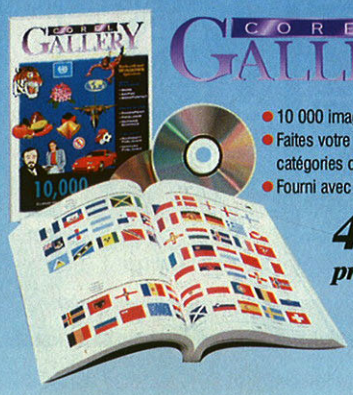
Avec CorelFLOW, communiquez simplement et efficacement!



Organigrammes

690F
prix sugg.*

Les images clipart les plus vendues au monde



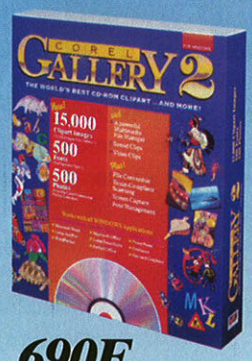
COREL GALLERY™

- 10 000 images d'excellente qualité (dont 6 000 en couleurs)
- Faites votre choix parmi plus de 50 catégories d'images différentes
- Fourni avec un guide de référence tout en couleurs

450F
prix sugg.*

COREL GALLERY 2™

- 15 000 images clipart (5 000 nouvelles images plus 10 000 provenant de Corel GALLERY 1)
- 500 photos et 500 polices
- 10 clips vidéo et 75 clips sonores
- Un gestionnaire de fichiers multimédia d'une grande puissance
- Fourni avec un guide de référence tout en couleurs



690F
prix sugg.*

Corel GALLERY est le partenaire idéal pour toutes vos applications graphiques, de traitement de texte, de présentation et de PAO!

Des versions pour Macintosh sont également disponibles.

L'excellence du graphisme

COREL DRAW!™ 3

- Le logiciel graphique idéal pour un premier contact
- Offre un contrôle de polices de caractère de haute précision, des dessins de grande qualité et des effets spéciaux étonnants
- Plus de 14 000 images clipart et symboles, ainsi que 250 polices

Ce logiciel, déjà récompensé par de nombreux prix, est reconnu dans le monde entier pour sa convivialité, sa qualité incomparable et ses fonctionnalités exceptionnelles!

690F
prix sugg.*
version CD-ROM

La plus grande collection de Photo CD-ROM au monde

COREL PROFESSIONAL PHOTOS CD-ROM™

- 100 images exceptionnelles sur chaque CD-ROM
- Des centaines de titres commercialisés à l'unité
- La plus grande collection d'images au monde

Les images Corel Professional Photos sont aussi disponibles en coffrets et dans les collections Corel Stock Photo Library 1 et 2!

180F
prix sugg.*

*Les prix pratiqués peuvent être inférieurs à ceux indiqués ci-dessus.

KUR-0166-F

Stream
TEL:(1) 30.67.25.00
FAX: (1) 30.67.25.01

COREL
05.90.65.12
http://www.corel.com
Centre de services Corel
MicroPlume
Tél: +33 (1) 40.92.76.17
Fax: +33 (1) 40.84.01.65

Minitel: 3615 Corel
kiosque Micro*: 36.01.16.26 Corel 1,29 FTTC / mn
Demandez l'envoi du logiciel gratuit de connexion, au 3617 wintelligent (5,57 FTTC / mn)

Cuba
CD-ROM Windows et Mac.
En français, espagnol, anglais.
Editeur et distributeur :
Approche... plus loin.
Prix : environ 300 F TTC.

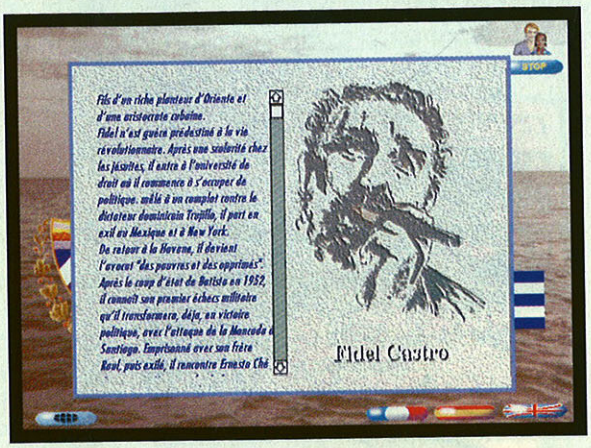
Cuba
Mosaïque cubaine

Amateurs de cigares et fondus de rumba, vos connaissances sur Cuba vont pouvoir s'épanouir. Ce CD-ROM pour PC et Mac ausculte le pays sous toutes les coutures. Petite immersion dans la vie d'un peuple.

DEUX PHOTOGRAPHES, un vidéaste et un journaliste ont sillonné le pays de Fidel Castro. Ils en rapportent un CD-ROM riche en informations, aux photos foisonnantes de couleurs. L'espace d'un clic, on passe des plages de rêve aux usines de nickel, ou à l'exil des *balseros,* ces Cubains qui quittent le pays sur des radeaux de fortune. La vie quotidienne n'est pas oubliée. Quels sports aiment les cubains ? Que regardent-ils à la télévision ? Comment fonctionnent leurs coopératives agricoles ? Loin de la carte postale ou du traité sociologique, Cuba constitue un vrai CD-reportage qui révèle les multiples facettes de l'île.

La navigation se fait d'abord par l'intermédiaire d'une carte géographique du pays. Cliquez sur Santiago de Cuba, et une carte des alentours s'affiche. Des palmiers s'y agitent doucement dans un vent virtuel. Dès que vous choisissez un palmier, c'est parti pour un reportage.

Deux personnages, un journaliste et une Cubaine, commentent tour à tour les images qui défilent. Deux solutions : soit on se laisse guider par leur narration et on suit alors les images comme un documentaire, soit on accède à la fonction Index pour aller directement vers un sujet précis. Dans ce dernier cas, on obtient la liste des noms de lieux. Il suffit de cliquer sur l'un d'entre eux pour qu'une seconde liste s'affiche en parallèle, précisant tous les articles correspondants. Très simple, sauf qu'on n'est guère aidé : en effet, les clics de souris ne génèrent aucune surimpression du texte ni transformation du curseur.



Plus qu'une simple invitation au voyage, un CD-reportage.

De la musique cubaine balance gentiment pendant que vous admirez les photos. Si vous cliquez sur l'option « rumba », un texte très complet explique les subtilités de la rumba… mais avec toujours les mêmes airs en accompagnement. Pas d'enregistrements « live » où s'exprimerait la passion des Cubains pour la danse. C'est sans doute là le seul défaut artistique de ce titre très complet.

Installation

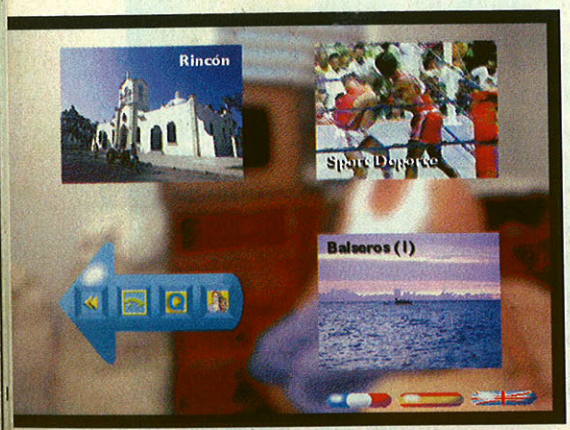
Sur PC, vous pouvez consulter Cuba à partir du CD-ROM (un peu lent) ou installer certains fichiers sur votre disque dur. Opération qui se déroule automatiquement. Chose plus rare : le logiciel qui a servi à l'installation peut « désinstaller » tout aussi simplement tous les fichiers qu'il a parsemés dans Windows.

Sur Macintosh, la procédure d'installation est un peu inhabituelle : il est nécessaire de copier les polices de caractères sur le disque dur. Sur PC comme sur Mac, outre qu'il permet le choix de la langue, l'écran d'accueil de Cuba fait le bilan de votre configuration : mémoire vive disponible, affichage, présence de QuickTime. Il vous indique si la mémoire est suffisante, s'il est nécessaire d'installer QuickTime (fourni), ou peut vous conseiller d'opter pour un affichage en milliers de couleurs plutôt qu'en 256 couleurs.

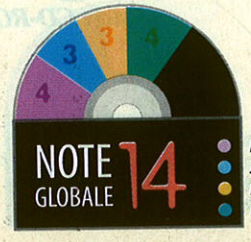
/ Claire Charpy

Configuration minimale

- **PC 486SX, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire, écran 256 couleurs.**
- **Mac 68040, 8 Mo de mémoire, écran 256 couleurs.**



Une île mais aussi un peuple.



PC
CD
ROM
3D
Lemmings
SORTEZ DU LOT. REJOIGNEZ LE TROUPEAU.
Psygnosis
Clockwork Games
SONY INTERACTIVE EUROPE. HOT LINE: 1 - 44 40 64 55
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Psygnosis™ and 3D Lemmings™ are trademarks of Psygnosis Ltd.

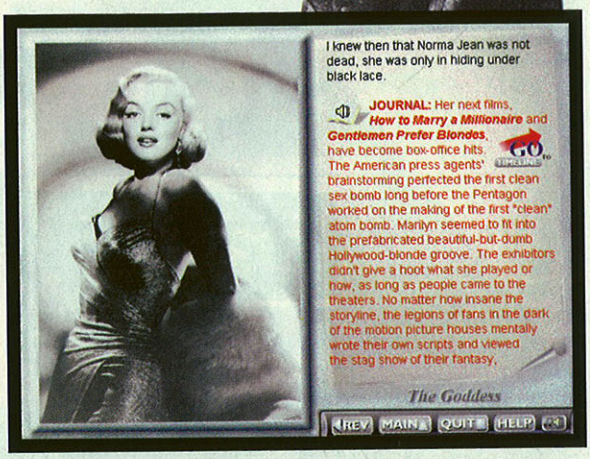
Bernard's of Hollywood's Marilyn
CD-ROM Windows et Mac.
En anglais et en allemand.
Editeur et distributeur : Corel.
Prix : environ 400 F TTC.

PC MAC

Bernard's of Hollywood's Marilyn

Une star renaît

Une star, un mythe, une femme hors du commun..., le plus célèbre des sex-symbols est enfin consacré sur CD-ROM. Marilyn s'y dévoile dans une biographie multimédia riche en documents personnels... et en photos.



I wanna be love by you, just you, nobody else but you. I wanna be kissed by you, alone... pou-pou-pi-dou.

DATE DE NAISSANCE : 1926. Nom de baptême : Norma Jean Mortenson, mais on l'appellera Norma Jean Baker, du nom de sa mère divorcée, qui l'élèvera seule pendant cinq ans, avant d'être internée. Ensuite, ce sera l'orphelinat, puis la mise sous tutelle jusqu'à son mariage – à l'âge de seize ans – avec un voisin. Quatre ans plus tard ce seront les premières photos dans un magazine (pour la royale somme de 10 dollars !), et son premier divorce. Enfin, le contrat avec la 20th Century Fox et la célébrité sous le pseudonyme de... Marilyn Monroe.

L'histoire de son destin est là, retracée sur ce CD-ROM et racontée par Susan Bernard, la sœur du photographe Bruno Bernard qui découvrit Norma Jean Baker. Toute une légende, largement illustrée par des photographies (certaines inédites) et des vidéos : la façon dont elle avait enflammé le cœur des GI durant une tournée dans la Corée en guerre, le chic qu'elle avait pour clouer le bec aux journalistes qui l'interrogeaient sur ses successifs maris (Joe DiMaggio ou Arthur Miller). Jusqu'à sa fin tragique, le 5 août 1962. Tout y est, des extraits de son journal intime, et même certaines de ses lettres. Offerts à tous... à tous ceux qui parlent l'anglais ! Et tant pis si l'interface est un peu triste, les textes trop nombreux et les commentaires redondants : le mythe Marilyn revit en images, pour notre plus grand plaisir. Il ne manque que la senteur du N° 5 dont elle se paraît pour dormir...

Sa vie, ses joies, ses peines, ses amours.

Installation

Sur Macintosh, l'application s'exécute à partir du CD-ROM, si vous disposez de QuickTime. Si ce n'est pas le cas, copiez l'extension dans votre dossier système, et redémarrez votre Mac. Sur PC, il faut lancer un fichier Setup.Exe sur le CD-ROM, qui se charge d'installer sur le disque dur ce qu'il faut pour l'exécution de l'application. Soit quelques fichiers poids plume (pas plus de 3 Ko) qui vont se cacher dans le répertoire Windows.

Aller plus loin

Outre l'application interactive proprement dite, le CD-ROM contient pas mal de fichiers. Dans les dossiers, les plus débrouillards mettront la main sur des vidéos au format QuickTime. En revanche, tous trouveront au premier niveau du CD-ROM l'intégralité des photographies de Marilyn qui illustrent l'application et qui peuvent être ouvertes au format Pict sur Mac, et au format BMP sur PC. Seuls les utilisateurs de Mac pourront les afficher de façon aléatoire avec l'économiseur d'écran Mac Artview, gracieusement fourni par Corel.

Configuration minimale

- **PC 486SX, 8 Mo de mémoire, écran couleur.**
- **Macintosh 68030, 8 Mo de mémoire, écran couleur.**

/ Laurent Clause

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

"Bosnie, Rwanda, Somalie... Elections, affaires, manifestations, jeux olympiques à Lillehammer, Coupe du Monde aux USA..."

... L'info à la carte

Ce produit original de conception et de réalisation 100% française fait partie de la gamme "Home" de MICROFOLIE'S. Cette gamme s'enrichira des titres suivants jusqu'à fin 95 :

Titres disponibles

Le Journal de l'Année 1994 ***(PC)*** • *Le Dictionnaire des Prénoms* ***(PC et MAC)***

Titres à venir ***(titres non définitifs)***

Géo-Tuteur Europe ***(PC et MAC)*** • *Fou du Foot* ***(PC)*** • *Diététic* ***(PC et MAC)*** • *Neurotonic* ***(PC et MAC)***
Guide des vins ***(PC et MAC)*** • *Le Journal de l'Année 1995* ***(PC et MAC)***

Prix public conseillé : 249F TTC

Microfolie's

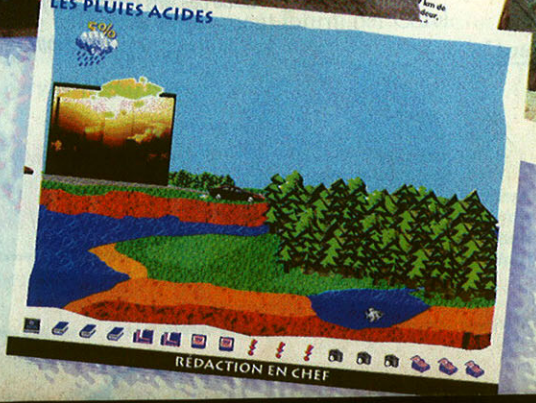
Pour toutes informations, merci de nous contacter à l'adresse suivante : ***2, villa de Lourcine - 16/24 rue Cabanis - 75014 Paris - Tél. (33 1) 53 62 50 00 - Fax (33 1) 53 62 50 01***

Service lecteurs n° 38

Planet Reporter

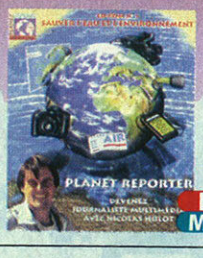
Profession : journaliste multimédia

Par le biais d'une simulation du travail journalistique, ce CD-ROM entraîne jeunes et moins jeunes à la découverte des problèmes d'environnement et d'écologie. Sous la houlette de Nicolas Hulot, le « rédac chef » de ce premier titre consacré à l'eau...



SUR NOTRE CD-ROM

Retrouvez sur notre CD-ROM une démo pour Mac et PC de Planet Reporter



Planet Reporter, Sauver l'eau
CD-ROM Windows et Mac. En français.
Coédité par Libération, WMN, fondation Ushuaïa-N. Hulot, Sipa Press, Capa TV.
PC MAC ***Distributeur : BMG Interactive.***
Prix : environ 400 F TTC.

T SI TU NOUS montrais de quoi tu es capable?» Plus qu'une invite, c'est le défi que lance Nicolas Hulot, à peine achevée la présentation de son journal multimédia *Planet Reporter.* «Préserver la planète et assurer un développement durable pour les 6 milliards d'habitants» : le reporter stagiaire (dès l'âge de douze ans), aussitôt intronisé, se voit confier une lourde mission. Et une symbolique carte de presse.

Presse pour pressé car il n'y a pas une minute à perdre. Le «rédac chef» ne plaisante pas sur les délais. Il laisse cependant à son élève la liberté de choisir le thème de son reportage parmi une liste de douze sujets, «du plus facile au plus difficile, du plus court au plus long à réaliser».

Un clic sur la porte de la rédaction et l'apprenti entre dans son bureau. Téléphone (pour demander de l'aide), ordinateur, télévision (photos, vidéos, reportages), dossiers et dictionnaire vont lui permettre de franchir la première étape : étayer une documentation préliminaire en compulsant articles de journaux *(New York Times, La Stampa, El Pais, Libération),* vidéos et photos (agences Capa et Sipa), cartes et statistiques, dont les éléments utiles peuvent être enregistrés sur un petit ordinateur portable. Seconde étape : partir (en avion) sur le terrain, afin de rapporter reportages, enquêtes et «fax» des quatre coins de la planète. Le tout, en tâchant de respecter le délai fixé par l'impitoyable Nicolas Hulot, et sans oublier que «notre première mission est d'informer, pas de déformer» – voilà pour la déontologie.

La pression est trop forte? La carte de presse peut être troquée contre un badge visiteur, document qui permet de consulter les informations, la tête plus légère, sans aucune contrainte de calendrier.

Globalement abondantes, les informations peuvent s'avérer minces sur certaines parties du globe (un seul «fax» pour la

Configuration minimale

- **PC 486DX, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire, version PC de QuickTime.**
- **Mac 68040, Système 7, 8 Mo de mémoire, version Mac de QuickTime.**

Un clic sur l'une de ces six destinations et l'enquête sur le terrain commence.

ILLUSTRATION JACQUES BEAUCHAMP

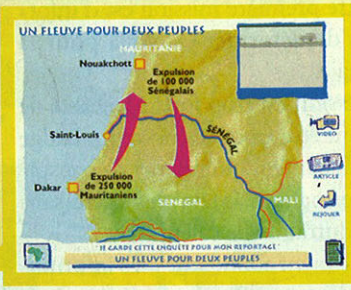
Voici la liste des informations, listées sur son portable, que l'apprenti journaliste doit ramener à Nicolas Hulot. Il lui accorde un délai de quinze jours. D'abord chercher, dans le dictionnaire, l'une des trois définitions réclamées...

Compulser les dossiers : celui intitulé Les Enjeux des barrages s'impose. Il fournit animations, photos, reportage sur la question.

Cette carte, complétée par des statistiques et des prévisions, permet de repérer les conflits sur la planète. Une fois ces trois types de documents réunis, le reporter peut partir enquêter sur le terrain.

Ce photo-reportage retrace le conflit qui opposa, jusqu'en 1960, l'Inde et le Pakistan autour du fleuve Indus.

Voyage en Afrique : le jeune reporter enquête sur le fleuve Sénégal.



Russie et le Caucase) négligées ou éloignées de l'actualité. Néanmoins, la métaphore journalistique opère : curiosité, mémoire, logique, esprits d'analyse et de synthèse sont autant de qualités que le CD-ROM convoque, éprouve et affermit à l'usage. Découvrir, sélectionner et organiser soi-même des informations prodiguées sous toutes les formes (audio, vidéo, textes, animations) constitue une excellente épreuve pédagogique, sanctionnée par les appréciations de Nicolas Hulot. Les enseignants pourront la mener à son terme en réclamant la production d'un article final..., ce qui est tout de même le résultat attendu d'un journaliste, soit-il « en herbe ».

Plus qu'une initiation au métier de journaliste revendiquée par l'éditeur, l'ouvrage s'affirme un bon outil d'apprentissage au maniement d'une documentation multimédia. Il restera aux deux titres à venir, consacrés aux espèces menacées et à la biodiversité pour le numéro deux, aux grandes pollutions et à l'évolution des climats pour le numéro trois, à affiner la qualité des enregistrements sonores, et en particulier celle des voix.

Installation

Sur Macintosh, cliquez sur l'une des quatre icônes qui correspond à votre configuration : Mac standard 256 couleurs ou 16 millions de couleurs, Mac Power 256 couleurs ou 16 millions de couleurs. Sur PC, allez dans le gestionnaire de fichiers, cliquez sur le CD-ROM (unité E) puis sur Winrun.Exe. C'est parti ! Attention, l'inscription de votre nom sur la carte de presse puis votre enquête génèrent, à votre insu, la création de deux fichiers, « Joueur. Txt » et « Reportag.Txt ». Sur Macintosh, ils sont implantés dans le dossier système, et sur PC, dans le répertoire Windows. A détruire, avec prudence, en cas de ménage en grand.

Petits trucs

En cours d'enquête, le journaliste peut interrompre sa mission. Et revenir plus tard, à condition de réutiliser les mêmes nom et prénom. Attention ! cela ne marche qu'une fois, ensuite, le travail est perdu. Et pour court-circuiter la présentation de Planet Reporter lorsque vous démarrez un nouveau reportage, faites Pomme Q sur Mac et Alt F4 sur PC.

/ Véronique Balizet

Bravo !

Grâce à la variété des sources et des informations, ce CD-ROM se présente comme une bonne initiation aux problèmes liés à l'environnement considérés sur l'ensemble de la planète, la métaphore journalistique donnant à l'utilisateur un rôle actif et valorisant.

Dommage !

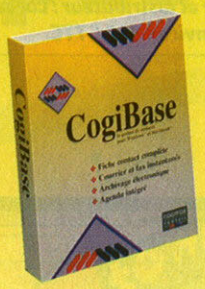
Vérifier ses sources, notamment en les « croisant », voilà une opération essentielle pour tout journaliste, mais malaisée ici puisque les documents ne peuvent être confrontés à l'écran et que tous ne sont pas imprimables. Regrettable aussi que le journaliste « en herbe » ne puisse faire ses armes au clavier et faire la preuve de son esprit de synthèse.

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

NOUVELLE VERSION

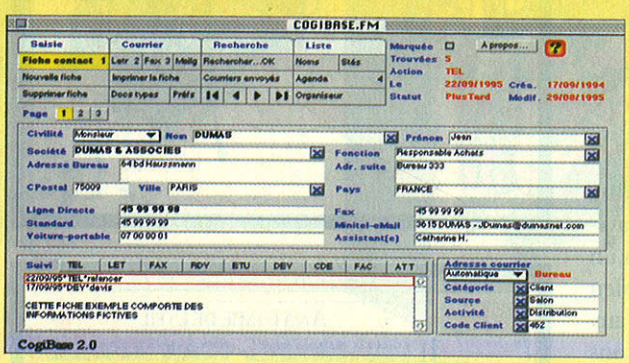
CogiBase 2.0

WINDOWS & MACINTOSH



LE TOP DES LOGICIELS DE GESTION DE CONTACTS

CogiBase est un super gestionnaire de contacts très simple à utiliser.



Réalisation SCOA Tél : (1) 44 39 85 39

A partir de fiches contacts et de documents types, illimités et modifiables selon vos besoins, CogiBase crée, imprime et archive tous vos courriers, fax et mailings.
Il imprime aussi vos étiquettes, vos listes triées et vos pages d'organiseur ... Le tout à une vitesse surprenante !

- **Fiche contact complète :** Pour chacun de vos correspondants, une fiche claire avec tous les renseignements ... (coordonnées professionnelles et personnelles, ligne directe, téléphone voiture/portable, notes ...).
- **Courrier et fax instantanés :** Adresse du destinataire et texte sont mis en page automatiquement. Une banque de documents types évite la saisie.
- **Archivage électronique :** Tous vos documents sont archivés et immédiatement accessibles.
- **Agenda intégré :** L'agenda liste les contacts à effectuer et signale les actions en cours.

OFFRE PROMOTIONNELLE
950 F TTC*

Voir versions démos Mac et Windows sur le CD-ROM de SVM MULTIMEDIA N°1

COGIFOR CONSEIL
Membre du programme
Claris Solutions Alliance
18 rue de la Ferme - 92200 NEUILLY - FRANCE
Tél. (1) 47 45 55 99 - Fax. (1) 47 47 74 03

COGIFOR CONSEIL

DISTRIBUTEURS/REVENDEURS /Version réseau/version personnalisée NOUS CONSULTER

*offre limitée dans le temps, dans la limite des stocks disponibles. Toutes les marques citées sont des marques déposées.

BON DE COMMANDE (prix port et emballage inclus)

A retourner à COGIFOR CONSEIL

Je désire recevoir CogiBase au prix promotionnel de 950 F TTC

Version : ❑ Windows ou ❑ Macintosh

Société : .....

Nom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ..... Ville : .....

Tél : ..... Fax : .....

Je règle par : ❑ chèque bancaire ❑ Carte Bleue/Visa N°

SVM M 10/95 |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

date d'expiration |_|_|_|_|_| Signature :

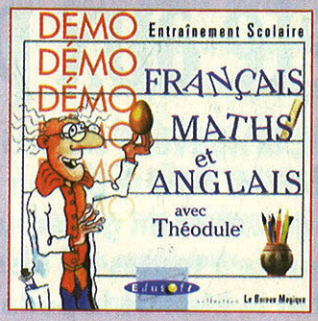
SVM MULTI MEDIA 10/95 RCS NANTERRE B 344 195 540

Edusoft MULTIMÉDIA

CD Sélection

PRÉSENTE

OFFRE DE BIENVENUE
1 CD GRATUIT



DÉMO GRATUITE DISPONIBLE DANS LES MAGASINS VOBIS
sans obligation d'achat

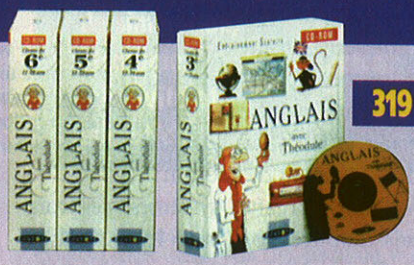
DÉCOUVREZ LES SOUTIENS SCOLAIRES
DE LA 6 ÉME À LA 3 ÉME

6ème Réf : 484
5ème Réf : 559
4ème Réf : 560
3ème Réf : 561

369 Frs

Pour chaque classe :
2 didacticiels, 1500 exercices, 3000 phrases sonorisées, 14 séquences vidéo, des centaines d'animations, de jeux, d'outils...

6ème Réf : 541
5ème Réf : 562
4ème Réf : 563
3ème Réf : 564



319 Frs

ET RECEVEZ VOTRE CATALOGUE GRATUIT !

POUR COMMANDER PAR TÉLÉPHONE FAITES LE 41 46 18 18

SVM M 10/95 **BON DE COMMANDE**

à renvoyer à CD Sélection - 53, rue du Bas Meudon - 92130 Issy les Mx

SVM / 10 / ED

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

.....

CP : ..... Ville : .....

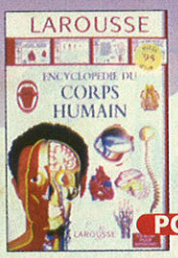
Date de naissance (facultatif) : .....

Réf.	Titre	Prix TTC
	DEMO	CADEAU
	Participation aux frais de port et manutention	34 F
	TOTAL TTC	

Règlement par : (à l'ordre de CD Sélection)

❑ Chèque ❑ CCP ❑ Mandat

❑ Carte bleue |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date d'expiration ... / ...

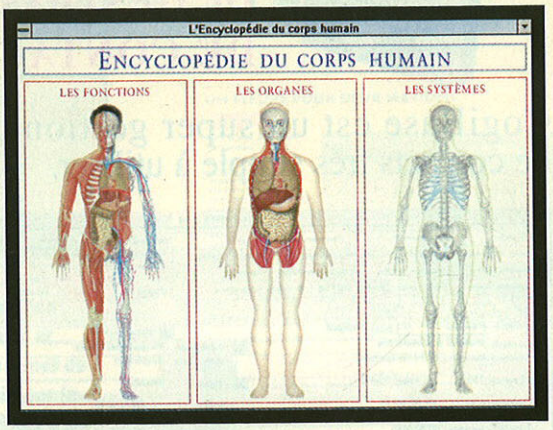


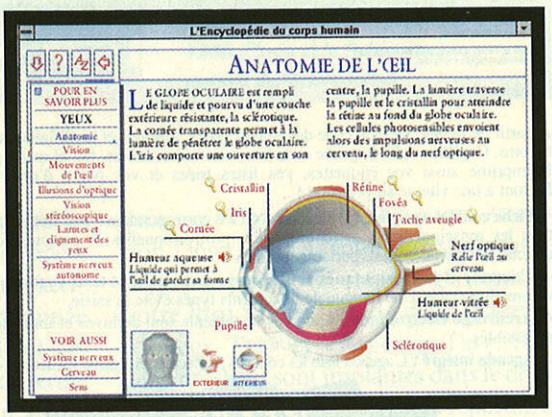
L'Encyclopédie du corps humain
En français. CD-ROM Windows.
PC *Editeur et distributeur : Larousse.*
Prix : environ 690 F TTC.

Encyclopédie du corps humain

De la tête aux pieds

Odyssée Interactive, la nouvelle collection de CD-ROM de Larousse, débute par un cours d'anatomie en images. Avec un généreux humanoïde qui se prête à toutes les dissections et se décarcasse pour le bien de la pédagogie.





En haut, la présentation des trois principaux chapitres ; en bas, une coupe détaillée de l'œil.

TOUTES TRIPES à l'air et squelette cliquetant, parfois coiffé d'un drôle de galurin, souvent baptisé d'un nom d'oiseau, le roi nu des salles de sciences nat' serait-il détrôné par le nouvel écorché électronique? Nous n'en sommes pas encore là. Celui qui offre ici son anatomie à (presque) toutes les curiosités conserve la physionomie effarée de son ancêtre et n'a pas encore trouvé la troisième dimension. Il est plan, et même plan-plan, bien que, d'un clic sur une vignette, il puisse être ausculté de face ou de dos. On peut aussi s'amuser à lui enlever, d'un autre clic, ses yeux, ses oreilles, son nez, sa bouche, son larynx, etc., ce qui ne manque pas de lui arracher un drôle de bruit de succion !

Dans la Bibliothèque du Village vous trouverez une version de démonstration de l'Encyclopédie du corps humain.

Fonctions, organes, systèmes : ces trois grands chapitres sont aussi les trois chemins d'accès à la complexe architecture humaine. L'ouvrage conserve les mêmes fonctions que la version originale anglaise parue chez l'éditeur Dorling Kindersley. Ses atouts : la navigation est très aisée grâce à un Panneau d'exploration bien conçu qui permet d'accéder aux compléments d'informations ainsi qu'à toutes les parties du programme et du corps humain. Dans la mini-barre de menus, on retrouve les fonctions d'aide, de recherche, de copie et d'impression.

Mais certains défauts demeurent, comme l'absence de légendes (échelle, taux du grossissement) sur les photos d'imagerie médicale, ou encore cet index qui ne retient que les mots apparus au premier niveau de chaque chapitre. Cherchez «sciatique» et vous tombez sur «sclérotique» ; «crural» vous renvoie à «crâne», etc. Les ignorants… le resteront.

En revanche, l'éditeur français s'est assuré le concours du professeur Jacques Amouroux pour enrichir les textes et ajouter des commentaires complets sur les animations, au demeurant fort éloquentes. L'ensemble peut être recommandé aux enfants à partir de neuf ans.

Le Panneau d'exploration (à gauche) donne accès à toutes les parties du corps.

Installation

L'installation s'opère en choisissant la fonction Exécuter dans le menu Fichier du Gestionnaire de programmes de Windows. Elle entraîne la création d'un répertoire nommé Larousse Multimédia, dans lequel viendront se loger tous les titres de l'éditeur que vous chargerez ultérieurement sur votre machine, ainsi qu'une icône à partir de laquelle vous pourrez lancer le titre par la suite. La plupart des fichiers (aux formats DIB, WAV, etc.) sont récupérables au moyen des outils Windows.

Configuration minimale

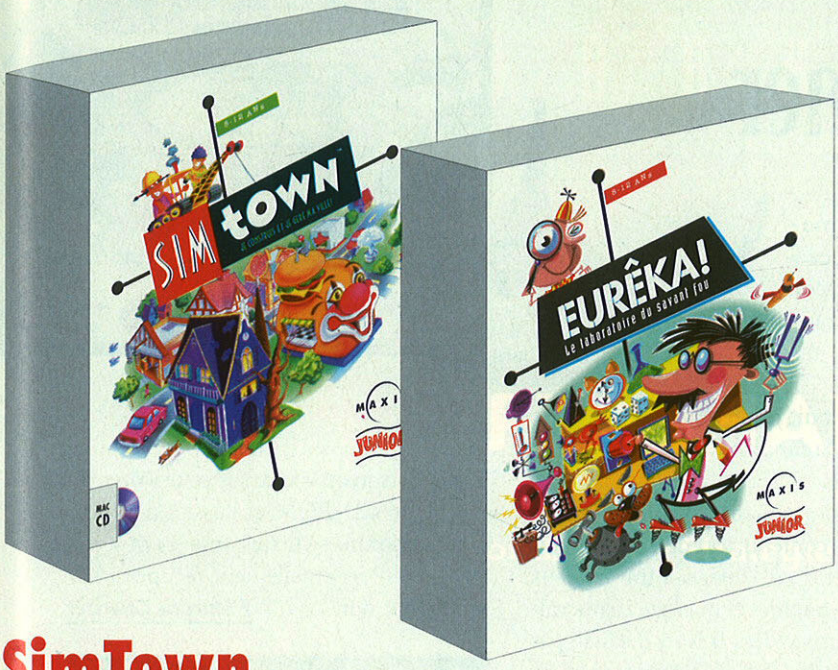
- **PC 486DX, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire, 5 Mo disponibles sur le disque dur.**

/ Véronique Balizet

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

Une maxi rentrée pour tous les juniors !

REFLEXION FAITE



MAXIS JUNIOR, nouvelle génération de logiciels, propose de faire découvrir aux jeunes de 4 à 15 ans tout le génie d'un nouveau concept de jeu.
A la fois ludiques et éducatifs, tous les logiciels MAXIS JUNIOR offrent un regard inventif sur des thèmes bien précis, très développés, et toujours enrichissants.
Musique ou sciences, stratégie ou création, le sujet est toujours abordé avec humour, et basé sur l'expérimentation de la réalité, comme le prouvent les deux premières sorties SimTown et Eurêka.

MAXIS
JUNIOR
Jouer - Créer
Apprendre

SimTown

Je construis et je gère ma ville

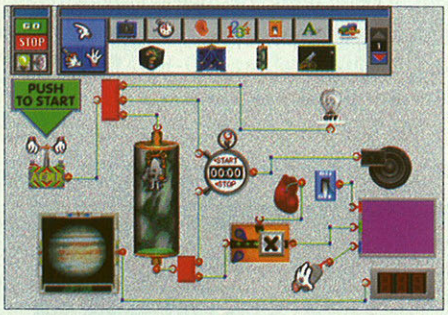
Enfin la version junior du célébrissime SimCity 2000.
Construis ta ville et fais vivre tous les habitants selon ta volonté. Dans SimTown, c'est toi qui choisis le style des maisons, des magasins ou des restaurants, mais aussi toutes les habitudes de tes personnages. A toi de décider s'ils préfèrent les frites ou les haricots verts, s'ils possèdent un chat ou un lapin, une 2CV ou une Ferrari. Pour y voir de plus près, il suffit de zoomer sur une maison et d'observer la vie de ses occupants.

Mais attention, quand la ville se développe, les problèmes grandissent avec elle. A toi de contrôler l'énergie, la sécurité et surtout d'éviter une pollution irréversible. N'oublie pas, de toi dépend le bonheur et le bien-être de toute la ville et de ses habitants.
SimTown, un jeu passionnant où le pouvoir est entre tes mains.

Eurêka!

Le laboratoire du savant fou

Entre dans le laboratoire du savant fou et laisse libre cours à ton imagination pour concevoir, créer ou résoudre les énigmes de plus de 200 inventions.
Au labo, toutes les bases de la science sont exploitées à l'infini pour te transformer en inventeur génial, mécano accompli ou créateur délirant. Eurêka c'est aussi un atelier de mécanique et un grenier plein de gadgets pouvant être connectés à l'infini. En cas de besoin, fais appel à Doc et son chien, ils sau-



ront toujours t'aider, et une fois tes inventions réalisées, il te suffit de les copier sur disquette pour les échanger avec tes copains, même s'ils n'ont pas Eurêka.
Alors, franchis la porte du laboratoire, trouve les clés du savoir, et toi aussi crie Eurêka !

- **Dès 8 ans, des jeux intelligents et amusants.**
- **MAXIS JUNIOR, la référence en matière de simulation, stratégie, créativité et éducation.**

Configurations minimum requises :

SIMTOWN CD-ROM PC WIN : PC 386/25 Mhz, lecteur CD-ROM simple vitesse, VGA (16), 4Mo RAM, Windows 3.1.
SIMTOWN CD-ROM MAC : Macintosh 68030, lecteur CD-ROM, écran couleur 8 bit, 4Mo RAM, Système 6.07.

EUREKA PC WIN : PC 386/25 Mhz, SVGA 256, 4Mo RAM, Windows 3.1, compatible General MIDI Music.
EUREKA MAC : Macintosh 68030, 4Mo RAM, Système 6.07.

SimTown & Eurêka! trademark en cours
Maxis is a registered trademark of Maxis Inc 1995
Virgin Interactive Entertainment is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

3615 VIRGIN GAMES

MAXIS

DISTRIBUÉ PAR
Virgin INTERACTIVE entertainment
233, rue de la Croix Nivert 75015 Paris
Tél : 33 (1) 53 68 10 10
Fax : 33 (1) 53 68 10 30

Service lecteurs n° 11

Critiques

Education

Requins!
En français. CD-ROM Windows.
PC *Editeur : Discovery Channel.*
Distributeur : Ubi Soft.
Prix : environ 300 F TTC.

Requins !

Les dents de la mer

DOCUMENTAIRES multimédias sur des sujets très divers (animaux, espace, avions, voyage), les CD-ROM de l'éditeur Américain Discovery Channel font leur entrée en France et en français.

Premiers titres disponibles : En compagnie des baleines et Requins! Deux CD-ROM pour PC très complets (la version Mac étant pour l'instant réservée au marché américain) réalisés dans un même souci pédagogique. Ils seront des mines d'informations pour les collégiens et les lycéens. A titre d'exemple, plongeons-nous dans Requins! Les requins, rien que les requins, tous les requins : rien n'y manque. Anatomie, modes de vie, évolution, espèces... Toutes ces informations sont au menu, un menu qui joue pleinement la simplicité et l'interactivité et qui fournit des liens directs entre toutes les données. Le contenu, fort détaillé, s'appuie généreusement sur l'image, à travers deux cents photographies et quelque trente minutes de films vidéo. Il n'en délaisse pas pour autant les textes et commentaires émanant de spécialistes. Avec, en prime, une interview exclusive de Peter Benchley, auteur des *Dents de la mer.*

Installation

L'installation avec Install.Exe génère une icône. Lorsqu'on clique sur cette icône, on accède au CD-ROM et aussi à de nombreuses données (textes, images et sons) qu'on peut éventuellement récupérer sur son disque dur. */ Martine Guenzet*

Configuration minimale

- **PC 486SX, Windows 3.1, 4 Mo de mémoire, affichage 256 couleurs.**

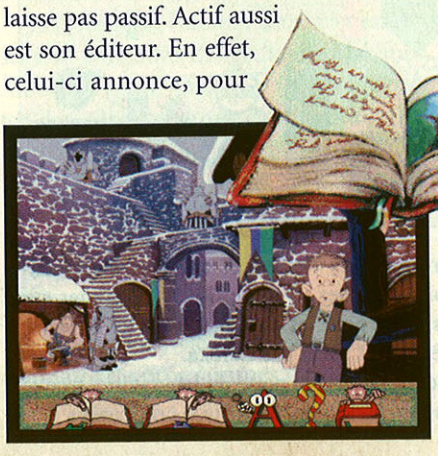
Le secret du château

Il était deux fois

Le Secret du château
Bilingue : français-anglais
CD-ROM Windows.
Editeur et distributeur :
Coktel Vision.
Prix : environ 280 F TTC.
Version Mac à paraître.

LA COLLECTION Playtoons s'enrichit. Après Oncle Archibald et Micmac à Champignac, voici le Secret du château qui conte les aventures du prince Arthur et de ses chevaliers. Même principe que pour les titres précédents : l'enfant a le choix entre deux usages du CD-ROM, suivre l'histoire ou créer son propre récit interactif. Dans la première partie, il découvre un conte superbement mis en images et sonorisé. L'enfant peut déclencher d'un clic de souris près d'une centaine d'animations, afficher les textes, demander que lui soient lus à haute voix certains mots, enfin, il peut revenir sur un chapitre ou aller directement à sa scène préférée. Autre raffinement : le CD-ROM étant bilingue, l'enfant peut aussi suivre l'histoire en anglais ou en allemand.

La seconde partie lui offre tous les moyens de créer sa propre histoire, à partir des éléments du conte. Un sac magique renferme des objets, des personnages à déposer sur un décor, ainsi que quelques sons. Il peut animer les héros, enregistrer sa voix ou une musique, insérer le texte de son histoire. Bref, un CD-ROM qui ne laisse pas passif. Actif aussi est son éditeur. En effet, celui-ci annonce, pour cet automne, la sortie de sa collection sur Macintosh et prévoit le lancement de deux titres, le Prince Mandarine (avec Spirou) et la Pierre de Wakan.



Installation

Après avoir testé la configuration du PC, le CD-ROM s'installe *(via* Setup. Exe) et crée un dossier Coktel Vision où se range l'icône Playtoons, icône unique qui permet d'accéder à tous les titres de la collection installés. Environ 2,5 méga-octets sont nécessaires sur le disque dur. */ Martine Guenzet*

Configuration minimale

- **PC 486SX, Windows 3.1, 4 Mo de mémoire, affichage 256 couleurs, carte son, micro.**

DARKER

FLASHANT !

Combat 3D ; Stratégie ; Réflexion

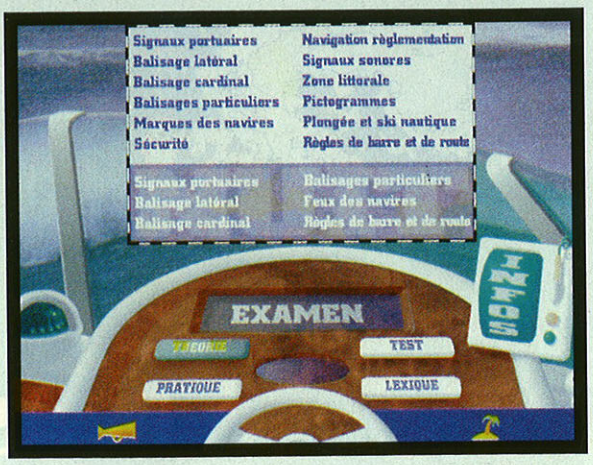
Service lecteurs n° 25

Sony Interactive Europe Hot Line : 1 - 44 40 64 55

Disponible sur PC CD ROM et sur Disquettes

Le Permis côtier
En français. Editeur : Hachette Filipacchi Grolier/Neptune Yachting.
Distributeur : Matra Hachette Multimédia.
PC MAC
Prix : environ 350 F TTC.

Le Permis côtier
Bateau sur l'eau



EN FAIT de «pédagogie», l'ouvrage se contente d'aborder la théorie – les dix-huit règles de navigation – sous la forme de questions-réponses. Un clic sur l'icône Etoile affiche le texte qui complète le thème abordé, un clic sur un mot en gras fait apparaître sa définition.

Dans la partie Test, ces mêmes règles de navigation font l'objet de questionnaires à choix multiples. La «navigation» coule de source, mais que le navire avance lentement ! S'il reste possible, en cas de réponse erronée, de consulter la bonne réponse, rien ne permet au candidat de comprendre son erreur. Ce dernier n'a pas droit au repentir, toute réponse étant immédiatement validée. Et les zones de «bonne réponse» sont si mal définies que l'on a tout faux au moindre écart de souris ! L'aide sonore, le lexique hypertexte, les très brèves animations, les courtes séquences vidéo ne suffisent pas à hisser ce logiciel hors de la catégorie battant le pavillon «bachotage».

Installation

Sur Macintosh tout comme sur PC, les données sont lues directement à partir du CD-ROM (d'où la lenteur). Aucune installation n'est donc nécessaire, sauf celle du module QuickTime 2.0, fourni dans les deux versions, que vous devrez copier sur votre disque dur s'il ne s'y trouve pas déjà. Sur Mac, cliquez sur l'icône Install placée dans le dossier QuickTime. Sous Windows, ouvrez le répertoire Pemispc puis le répertoire QTM et cliquez sur Setup.Exe.

Configuration minimale

- **PC 486SX/33, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire, écran 256 couleurs.**
- **Mac 68030, 8 Mo de mémoire, écran 256 couleurs.**

/ Véronique Balizet

Le Bus magique
Une navette spéciale

Le Bus magique
En français. Editeur : Microsoft Home /Scholastic.
PC
Distributeur : Microsoft.
Prix : environ 350 F TTC.

«QUEL SORT serait réservé à une pizza sur Vénus ?» Pour répondre, une animation simule en trois clics l'effet de serre. Tel est le traitement, plutôt badin et pas toujours compréhensible qu'a choisi Le Bus magique pour expliquer les sujets scientifiques aux enfants (dès six ans). Inspirée d'une collection de livres américains de Scholastic, cette «aventure interactive» débute dans une classe d'école où chaque objet ou personnage cache une animation.

D'un clic, les enfants, accompagnés de leur prof M^elle^ Bille-en-tête, montent dans Yahou, un vieux bus jaune qui se métamorphose en navette spatiale. Au fil d'escales sur neuf planètes, aidé de mini-exposés et de pseudo-expériences, le joueur doit découvrir les indices qui lui permettront de retrouver leur prof. La souris reste en orbite : les parties ludiques se jouent au moyen des touches clavier (barre d'espacement et flèches). L'effort porté sur les bruitages et les *jingles* n'est pas poursuivi sur les voix : les fins de mots sont souvent tronquées. Et quel dommage, à l'usage, de ne pouvoir faire l'impasse sur la répétition de l'introduction !

Installation

Dans le livret, l'enfant lit les modalités d'installation à partir du démarrage du micro-ordinateur, mais il ne pourra le faire seul. Que fera-t-il si D: n'est pas son lecteur de CD-ROM ; s'il doit substituer MPlayer .Exe.3.15 en français à la version américaine ? D'autant que le PC doit être redémarré après les tests vidéo… En revanche, Le Bus magique s'installe automatiquement dans un répertoire Microsoft Kids et se signale par une icône. Il est alors, et seulement alors, un vrai jeu d'enfant !

/ Véronique Balizet

Configuration minimale

- **PC 486SX/25, Windows 3.1, 8 Mo de mémoire, écran en couleur.**

Y a que les p'tits bits qui freinent!

Optimisé pour Power Macintosh

Designed for Microsoft® Windows®95

Le premier jeu de pure arcade pour Windows™, Windows 95 ™, Mac et PowerMac.
Facile à installer, facile à jouer, Al Unser, Jr Arcade Racing propose 15 circuits originaux, 3 modes de jeu et 3 niveaux de difficulté.
Possibilité de jouer en réseau.
Version Française intégrale.

POUR WINDOWS 3.X ET WINDOWS 95
MAC ET POWERMAC

Service lecteurs n° 18

AL UNSER, JR. ARCADE RACING ™

Serez-vous à la hauteur?

Copyright @ 1995Mindscape Bordeaux S.A -tout droits réservés- Windows™ et Windows 95™ sont des marques déposées Microsoft Corp.- Mindscape et son logo, Mindscape Bordeaux et son logo sont des marques déposées et Al Unser, Jr. Arcade Racing™ une marque de Mindscape International Ltd. Al Unser Jr. est une marque de AUJ Motosport Inc. licenciée à Mindscape Inc. tous droits réservés. Toutes les marques et marques déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

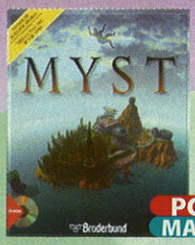
MINDSCAPE®

Myst en version française

Un univers énigmatique

Beau, étrange, passionnant, Myst est devenu le jeu culte des années quatre-vingt-dix. Bonne nouvelle : il est désormais disponible en français, dans ses versions Mac et PC. Une nouvelle aventure commence.

ILLUSTRATION JACQUES BEAUCHAMP



Myst. En français.
CD-ROM Windows ou CD-ROM Mac.
PC MAC ***Editeur : Broderbund. Distributeur : Ubi Soft.***
Prix : environ 400 F TTC.

IL A FAIT plus d'un million d'adeptes dans le monde, remporté la Palme d'Or au Milia 95 – le festival cannois du multimédia –, bref, Myst a été couronné de succès depuis sa sortie aux Etats-Unis (octobre 1993 pour la version Mac, mars 1994 pour la version PC). Une nouvelle carrière démarre pour lui, en France : son distributeur (Ubi Soft) a en effet eu la bonne idée de le traduire en français. Finie la barrière de la langue, place au jeu. Et quel jeu !

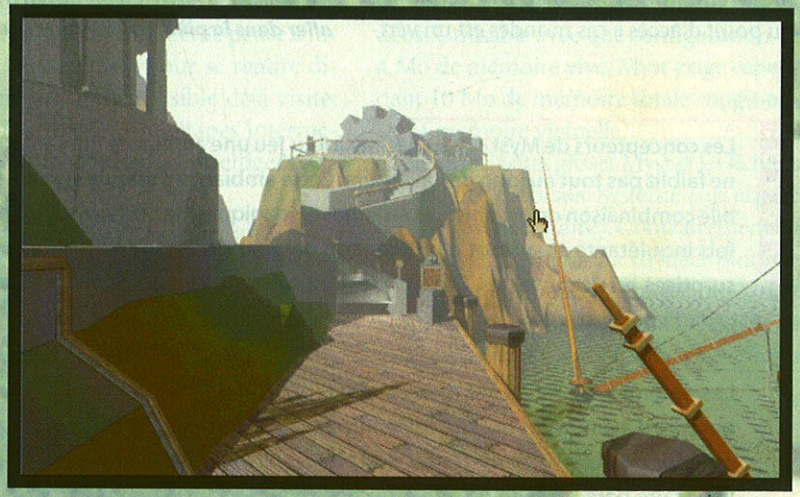
Etrange est la première impression que donne Myst. Une impression qui persiste au fil des aventures et que les auteurs – les deux frères, Robyn et Rand Miller – ont tout fait pour entretenir. Au démarrage du CD-ROM, le joueur ne sait pas vraiment ce qu'il doit faire. La notice, volontairement obscure, ne lui livre pas plus d'informations. L'introduction animée, qui annonce déjà l'atmosphère particulière du jeu, ne fournit guère plus d'indices. Au contraire ! Elle se veut très énigmatique et révèle seulement qu'une personne a perdu le contrôle de son livre, intitulé… Myst.

L'ouvrage s'affiche alors sur l'écran. D'un clic de souris, son illustration animée va vous faire entrer dans un monde mystérieux, lieu de départ de l'aventure. Il ne vous reste qu'à explorer la place…

Vous êtes sur une petite île. Vos allées et venues vont vous conduire dans des décors tous plus insolites les uns que les autres : un planétarium, un vaisseau spatial amarré, un navire immergé, une horloge-tour, un bassin, un engrenage géant, une chaudière, une centrale électrique. C'est en visitant ces lieux que, peu à peu, par bribes, le mystère va s'éclaircir.

Configuration minimale

- **PC 486SX, Windows 3.1, 4 Mo de mémoire, carte SVGA, carte son.**
- **Macintosh, Système 7.01, 4 Mo de mémoire, affichage 256 couleurs.**



Voici le tout début de vos aventures. À gauche, un passage descend vers un « enregistreur » particulier, capable de délivrer un message important.

Cette fusée donne accès au monde spatial. Mais il faut en ouvrir la porte, résoudre l'énigme musicale et en comprendre les implications à distance.

Une fois les bonnes actions effectuées, le bateau immergé dans ce bassin se dévoile.

La carte de l'île est un passage obligé. Une fois les 8 interrupteurs activés, un clic maintenu sur les ronds concentriques fait apparaître de précieux indices.

Et l'importance du livre – et même des livres – s'éclairer. Il ne s'agit pas de trahir le secret, mais sachez tout de même que cette île était autrefois habitée par un magicien, avec sa femme et ses deux fils, lesquels, grâce à des pouvoirs surnaturels pouvaient se rendre dans des univers parallèles. Jusqu'au jour où un événement majeur a contraint le magicien à emprisonner chacun de ses enfants dans un livre magique…

Pour leur rendre leur liberté (eh oui, c'est bien cela votre secourable mission), vous devrez retrouver les pages manquantes de ces livres, en parcourant quatre univers parallèles : le monde du bateau, le monde des arbres, le monde de la mécanique et le monde spatial. La découverte du point d'accès à ces mondes est un véritable casse-tête. Quelques pistes pour vous aider (vous en aurez besoin !). Comme vous l'avez déjà remarqué, les livres jouent ici un rôle majeur. La bibliothèque aussi : elle renferme les quatre livres de « relations de voyage » et les deux livres magiques riches en informations. Mais surtout elle comporte un passage secret où se cachent de précieux indices. Pour le dénicher, il faut, avant de se rendre à la bibliothèque elle-même, actionner les leviers des interrupteurs dissimulés dans certains lieux (huit au total). La carte de l'île vous aidera ensuite à trouver le passage : les indices y sont affichés en haut de la seconde échelle. Il faudra les noter soigneusement et surtout réussir à les interpréter. Pour accéder

Un indice : la lettre du magicien à sa compagne. Pour écouter l'enregistrement, il faudra aller dans la pièce souterraine située sur le quai et entrer 08 sur le Tableau de commandes.

Bravo !

Les concepteurs de Myst ont su donner à leur jeu une ambiance prenante, qui ne faiblit pas tout au long de l'aventure. Cette ambiance s'appuie sur une habile combinaison de graphismes étranges et magiques, de bruits insolites parfois inquiétants et surtout d'un scénario palpitant qui conduit le joueur de surprises en découvertes. Celui-ci n'est plus devant son écran, il est dans le monde de Myst.

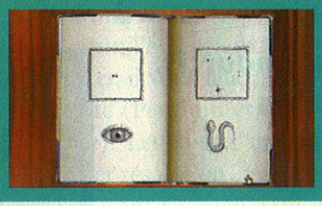
Dommage !

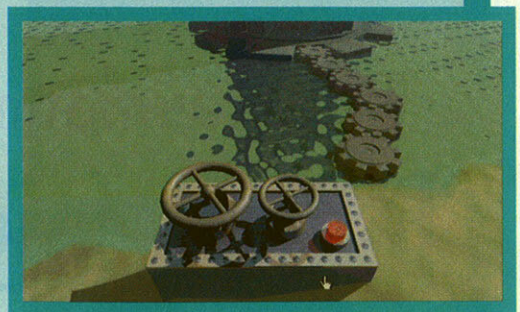
Les énigmes de Myst sont ardues, très ardues, trop peut-être pour un bon nombre d'aventuriers qui ne parviendront jamais sans aide à explorer tous les mondes ou même à sortir simplement de l'île. Le moindre relâchement peut vous faire passer à côté de quelque chose d'important. Sans compter que la majorité des problèmes requièrent une longue succession d'actions. La rigueur s'impose : il est capital de bien noter tous les indices et de chercher à comprendre le fonctionnement intime des multiples « machines ».

Cet appareil, découvert dans un monde parallèle, transforme une rose en crâne. Un indice sur l'état d'esprit de son inventeur.

Une séquence musicale est la clé d'ouverture du monde spatial. Cet orgue vous aidera à repérer les bonnes notes.

Retrouvez les constellations dans le livre. Les signes associés vous permettront de cliquer sur les panneaux autour du bassin.





Comment accéder à la tour de l'horloge ? Avec ces volants, mettez l'horloge à 2 h 40 (indice dans le passage secret) et enfoncez le bouton.

à l'un des quatre mondes parallèles, il faudra accumuler des indices et effectuer des actions très précises. Mais nous en avons déjà beaucoup trop dit.

En revanche, pas assez sur ce qui fait l'autre attrait de Myst : sa conception. Tout aussi remarquable. Plusieurs éléments contribuent à créer une ambiance toute particulière, mystérieuse et « mystienne ». Les graphismes en images de synthèse 3D, véritablement superbes, tirent pleinement profit des effets de brouillard pour accentuer l'atmosphère glauque. Tous les écrans révèlent un travail particulièrement assidu des graphistes, tant pour ce qui est des paysages que des nombreux éléments complémentaires qui vont intervenir dans l'aventure. Les décors sont dans l'ensemble assez pauvres en animations, mais il n'en est pas de même des actions que vous allez entreprendre. Tous vos actes vont en effet être matérialisés à l'écran, soit par une simple indication graphique, soit par une animation plus complète, voire par des vidéos dans quelques cas. Cette interactivité poussée renforce encore l'impression de réalisme que procure le graphisme en 3D. La bande-son contribue elle aussi à sublimer ce réalisme, que ce soit par les bruitages d'ambiance ou par les bruitages « événementiels », qui sont souvent d'une grande importance dans le jeu et qui peuvent fournir des renseignements utiles.

Outre le décor, la réalisation même du jeu est une réussite, bien qu'elle ne fasse pas appel à tous les nouveaux ingrédients du multimédia. Ainsi, les déplacements s'effectuent par changement direct d'écran, sans travelling animé de transition. Cette « limitation » ne constitue nullement un handicap, et les déplacements sont plus rapides. Les auteurs ont même pensé à inclure un mode Eclair, pour se rendre directement sur un lieu visible déjà visité, sans avoir à traverser les étapes intermédiaires. Cette conception intelligente se retrouve aussi au niveau de la gestion du pointeur, l'aventure se contrôlant intégralement au moyen de la souris. Le pointeur « flèche avant » permet d'avancer ou de manipuler un objet, tandis que les pointeurs « flèches droite et gauche » servent à pivoter dans le sens voulu. Une grande simplicité de contrôle qui ne nuit nullement aux possibilités d'interaction.

Installation

Sur PC, lancez à partir de Windows le programme Install.Exe : il se charge de l'installation complète et crée le groupe de programme Myst. Prévoyez 4 Mo de libre sur le disque dur. Le fichier Lisez-moi détaille les quelques problèmes qui peuvent survenir avec certaines cartes son ou des vidéos. Utilisable avec une configuration de 4 Mo de mémoire vive, Myst exige cependant 10 Mo de mémoire totale : augmentez la mémoire virtuelle.

Sur Mac, faites glisser Myst et les fichiers Myst dans le dossier Système (un espace de 3 Mo est nécessaire). Contrairement au PC, sur Mac, la mémoire virtuelle doit être désactivée. Les logiciels QuickTime 2.01 et Sound Manager 3.0 sont à installer, s'ils ne le sont pas déjà.

/ Jacques Harbonn

Conseil

A la découverte des arbres

Levons le voile sur l'une des énigmes : voici comment accéder au monde des arbres. Il faut vous rendre dans la cabane de la chaudière (non loin du bassin), ouvrir le coffre en affichant la combinaison découverte en haut de l'échelle du passage secret (724), prendre l'allumette, l'enflammer, allumer ensuite la chaudière, tourner le volant de contrôle dans le sens anti-horaire, sortir rapidement pour vous rendre près de l'arbre-ascenseur situé derrière la cabane, attendre la cabine et monter dedans, sortir en bas, et cliquer sur le livre. Ouf ! Et il ne s'agit pourtant que de l'accès le plus facile !

Phantasmagoria
En anglais. CD-ROM MS-DOS et Windows. Editeur et distributeur : Sierra. Prix : environ 500 F TTC. Version française et version Mac à paraître.

Phantasmagoria

CD-ROM, fais-moi peur !

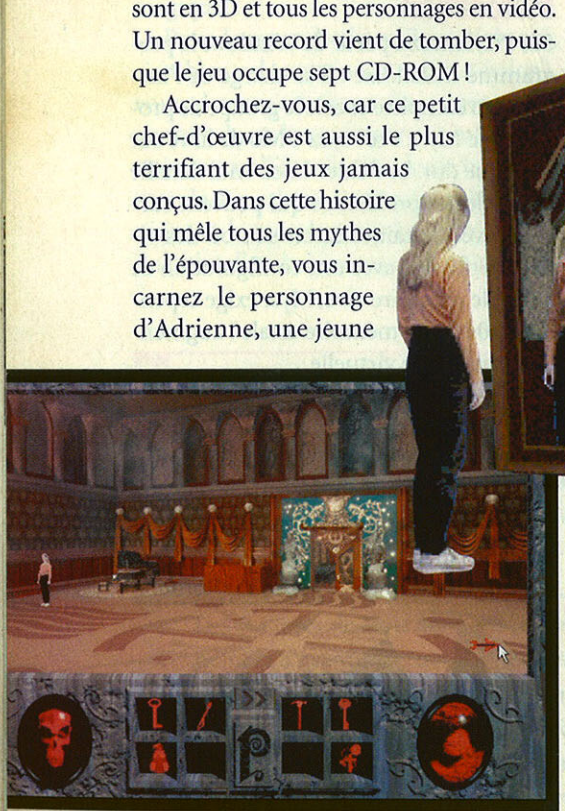
Un scénario à faire frissonner les plus endurcis, une réalisation qui a demandé plusieurs mois de tournage vidéo et des semaines de calcul pour les décors en 3D : le premier film interactif *gore* est né !

Chapitre final : survivrez-vous au démon ?

UN SCÉNARIO de quatre cents pages signé Roberta Williams – auteur de la série des King Quest –, un story-board de cent pages et vingt-cinq vrais acteurs. Le tout a demandé pas moins de cinq cents plans de caméra. Voici, à ce jour, le projet le plus ambitieux réalisé par l'éditeur Sierra ! Phantasmagoria est avant tout un jeu d'aventures qui se classe dans la catégorie des films interactifs : les décors sont en 3D et tous les personnages en vidéo. Un nouveau record vient de tomber, puisque le jeu occupe sept CD-ROM !

Accrochez-vous, car ce petit chef-d'œuvre est aussi le plus terrifiant des jeux jamais conçus. Dans cette histoire qui mêle tous les mythes de l'épouvante, vous incarnez le personnage d'Adrienne, une jeune et charmante romancière qui a quitté Boston en compagnie de son compagnon photographe, pour s'installer sur une petite île de la Nouvelle-Angleterre.

Vous avez emménagé dans un étrange manoir qui cache nombre de mystères, tous plus sordides les uns que les autres et liés au passé troublant de l'ancien propriétaire, l'énigmatique Carno. Maître du grand guignol et des tours de prestidigitation morbide façon Houdini, ce dernier a disparu dans des circonstances étranges, comme ses quatre femmes. Mais vous êtes cartésienne, et ces histoires de fantômes ne vous affecteraient guère s'il n'y avait ces cauchemars qui troublent votre sommeil, et surtout le changement de comportement de votre compagnon, qui devient désagréable, irascible, colérique, bref, complètement fou !



Une superproduction où se mêlent décors en 3D et séquences vidéo.

Tout cela est à vous glacer le sang et à déconseiller aux âmes sensibles. Particulièrement le dernier chapitre, où l'horreur est à son comble ! Du reste, aux Etats-Unis, l'éditeur recommande l'âge minimal de 17 ans. Et les parents peuvent cocher une option Censure au lancement du jeu, qui élimine les scènes les plus dures pour les ados qui voudraient quand même s'y frotter. Et si la version Mac est bien disponible fin novembre, Phantasmagoria pourrait bien être le jeu de l'année 1995.

Configuration minimale

- **PC 486DX/2,MS-DOS, Windows 3.1 ou Windows 95, 8 Mo de mémoire, écran SVGA.**

Installation

Enfin une installation bien conçue ! A partir de Windows, le fichier Setup.Exe se charge de la manœuvre en vérifiant les caractéristiques de votre configuration, et en vous proposant, si besoin est, de préparer une disquette de démarrage spéciale en optimisant la mémoire. Un fichier de lancement est créé dans le gestionnaire de Programmes de Windows, ainsi qu'un utilitaire de désinstallation. Difficile de faire plus soigné.

/ Laurent Clause

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

Terminal Velocity
CD-ROM MS-DOS. En anglais et en français.
PC *Editeur : 3D Realms. Distributeur : US Gold.*
Prix : environ 300 F TTC.

Terminal Velocity

Embarquement immédiat

UNE FOIS DE PLUS, les extraterrestres ont attaqué la Terre et causé des dégâts considérables. Il faut un sauveur. Vous voici désigné pour éviter la destruction totale. Vous embarquez à bord d'un vaisseau spatial dernier cri pour une expédition punitive au cœur des planètes adverses. Vous devrez détruire bâtiments et radars, combattre moult appareils ennemis, pénétrer dans des tunnels semés d'embûches et récupérer les bonus, sources de puissance et de survie. A partir de ce scénario banal, les concepteurs de Terminal Velocity ont réalisé un jeu prenant, à la réalisation éblouissante. Tout l'univers est représenté en une 3D qui fourmille de détails. Pour vraiment en profiter, il vous faudra une machine puissante (Pentium et carte graphique rapide). Les autres utilisateurs pourront ajuster résolution et niveaux de détails, ils perdront en qualité d'images mais pas en fluidité d'animation. La bande-son n'est pas en reste, avec des bruitages «explosifs» et une excellente gestion de la stéréo. A noter que ce titre peut se jouer à plusieurs, en réseau, modem ou câble. Attention au décollage !

Installation

Tapez Install à partir du CD-ROM. Choisissez ensuite le premier programme à installer (le CD-ROM contient en effet plusieurs démonstrations d'autres jeux avec lesquelles vous pouvez jouer). Lancez ensuite le programme Setup du répertoire TV qui vient d'être créé sur votre disque dur (choix de la carte son et du mode de communication éventuel). Enfin, avant de commencer, paramétrez le jeu (choix du graphisme, contrôle).

/ J. H.

Configuration minimale

- **PC 486DX2/66, MS-DOS, 4 Mo de mémoire, carte SVGA recommandée, carte son.**

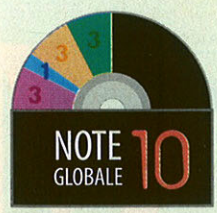
Dungeon Master II

Moyenâgeux

Dungeon Master II. CD-ROM MS-DOS.
Editeur : Interplay/FTL/ Ubi Soft PC.
Distributeur : Ubi Soft.
PC *Prix : environ 400 F TTC.*
Version Mac à paraître.

DUNGEON MASTER créa l'événement lors de sa sortie, en 1988, grâce à la qualité et à la complexité de son scénario et à ses graphismes fouillés pour l'époque. On attendait donc avec impatience la suite de ce palpitant jeu de rôles.

Déception : si ce second volet reprend tous les ingrédients du titre original, sa conception n'a guère profité de tous les progrès technologiques qui ont bouleversé le monde du jeu depuis ces dernières années. Les graphismes, en basse résolution et en 16 couleurs, qui défrayaient la chronique hier, font aujourd'hui bien piètre figure. On aurait aimé qu'il n'y ait de moyenâgeux que le contexte de jeu. Raté. Mais les fanatiques-nostalgiques de Dungeon Master ne s'en plaindront pas : ils retrouveront l'aventure médiévale là où ils l'avaient laissée. Le scénario reste, quant à lui, à la hauteur du précédent numéro. Avec des monstres monstrueux à souhait, des donjons comme on n'en fait plus… et des pièges particulièrement retors et astucieux. Dungeon Master II n'a rien perdu de son esprit fantastique. Même s'il ne l'exprime pas en images de synthèse.



Configuration minimale

- **PC 486DX, MS-DOS, 4 Mo de mémoire, écran VGA standard.**

Installation

Lancez Install à partir du CD-ROM. Un gestionnaire d'installation s'affiche. Si ce dernier ne détecte pas automatiquement votre carte son, relancez Install et configurez votre carte manuellement.

/ R. P.

3D Lemmings
En français.CD-ROM MS-DOS.
PC *Editeur et distributeur : Psygnosis.*
Prix : environ 400 F TTC.

3D Lemmings

Sauve qui peut !

Curieuses petites bêtes que ces Lemmings ! aucun sens du danger ! Ils surgissent en cohorte d'une trappe pour se précipiter gaillardement vers une mort certaine. Depuis plusieurs années, ces drôles d'animaux suicidaires peuplent PC, Macintosh et consoles, et des joueurs de tous les âges s'ingénient à leur sauver la vie, aiguillant savamment leurs itinéraires pour leur éviter précipice ou impasse. S'ils ne sont pas encore parvenus jusqu'à vous, voici une nouvelle occasion de faire connaissance (sur PC). En effet, leur géniteur, Psygnosis, lance la version de son jeu en 3D. Le principe reste le même. Toujours aussi casse-tête. En quelques secondes, vous devrez prendre des décisions importantes : bloquer un passage, creuser, détruire un obstacle et manipuler le bon lemming.

Le mode 3D apporte vraiment un plus. Les caméras multiples permettent de visualiser l'univers lemmingien sous différents angles, avec des possibilités de rotation et de zoom. Le mode vision subjective vous fait entrer dans la peau du lemming de votre choix. Impressionnant de vérité. Vous vous verrez marcher, grimper, sauter, creuser. En vrai lemming, mais en lemming avisé, capable de sauver son espèce du suicide collectif.

Configuration minimale

- PC 486SX, MS-DOS, 4 Mo de mémoire, carte son.

Installation

Tapez Setup à partir du CD-ROM et définissez le type de contrôle (raccourcis clavier, paramètre de la vitesse de réaction de la souris et des caméras) et la précision des graphismes, et sélectionnez la carte son. Le lancement du jeu s'effectue ensuite par le fichier l3d.

/ Jacques Harbonn

Fade to Black
En français.CD-ROM MS-DOS.
Editeur : Delphine Software.
PC *Distributeur : Electronic Arts.*
Prix : environ 400 F TTC.

Fade to Black

Mission impossible

Vous vous souvenez peut-être de Conrad le scientifique, héros de Flashback parti anéantir les Morphs sur leur propre planète ? Le voici de retour. Votre mission consiste à le sortir de la prison où il est détenu pour contrecarrer l'abominable objectif de ses ennemis, à savoir le contrôle pur et simple de la race humaine.

Fade to Black reprend les principes de jeu de Flash- back : un peu d'action (combattre les innombrables créatures qui hantent la prison ou piloter un vaisseau spatial pour en sortir), pas mal d'exploration (celle du labyrinthe que constitue la geôle) et un zeste d'aventure dans la quête des objets qui sont indispensables à la poursuite de cette mission. Avec des images en 3D, des prises de vues multiples et des plans cinématographiques, la réalisation est grandiose, immergeant totalement dans l'action le joueur... qui dispose d'une machine puissante : en dessous du 486DX2, on doit en effet se contenter d'une résolution inférieure ou d'un niveau de détail moindre. Le fonctionnement reste le même. On joue toujours à partir du clavier et, en dépit des nombreuses touches mises à contribution (pour courir, sauter, rouler-bouler, tirer, grimper...) et du paramétrage pointu du logiciel, l'ergonomie reste excellente. Remarquable aussi est la bande-son.

Installation

Tapez d: Install à partir du CD-ROM. Le programme vous invite à choisir la langue puis vous propose trois types d'installations, plus ou moins gourmandes en place disque, la résolution (le mode SVGA est réservé aux machines puissantes) et le type de contrôle (clavier, souris, joystick, isolés ou en combinaison).

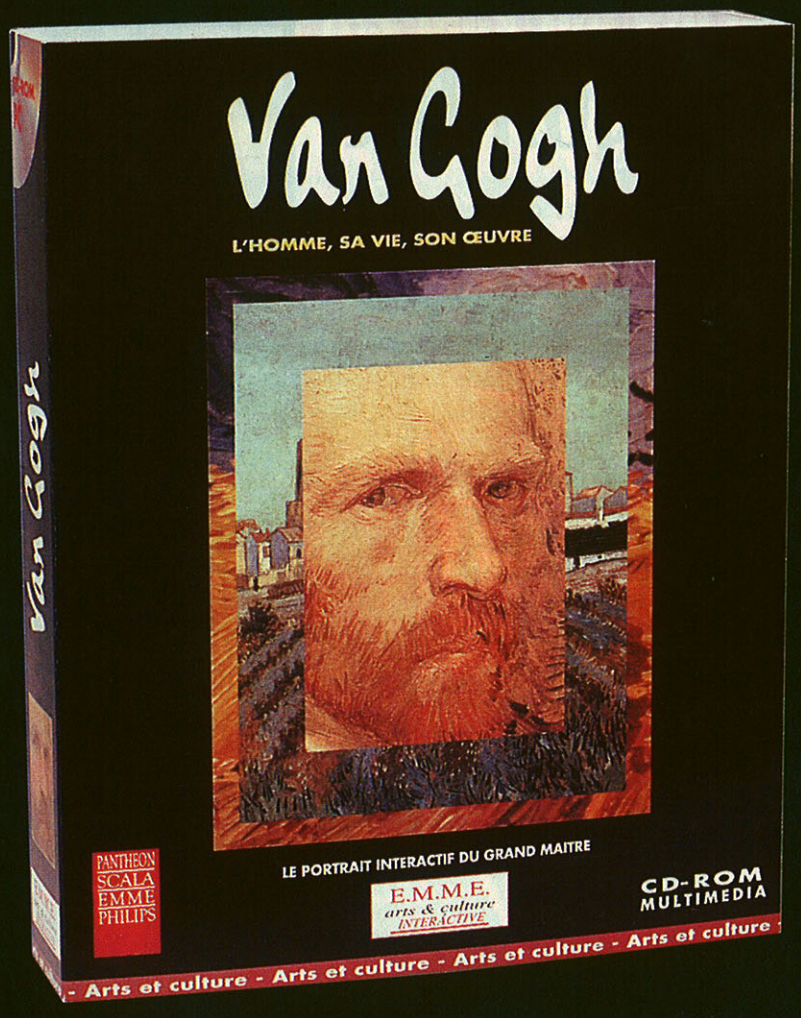
/ Jacques Harbonn

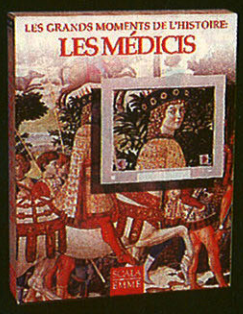
Configuration minimale

- PC 486DX2/66, MS-DOS, 8 Mo de mémoire, carte SVGA recommandée, carte son.

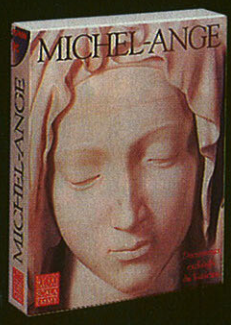
LES SECRETS DE LA CONNAISSANCE

L'ART DE VOUS FAIRE APPRENDRE L'ART

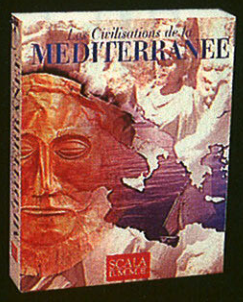




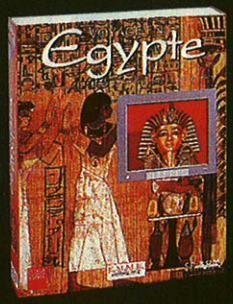
■ *Les Médicis* : La vie à la cour et dans les palais de Florence pendant la Renaissance.



■ *Michel Ange* : Tout sur celui qui a donné ses lettres de noblesse à la Renaissance.

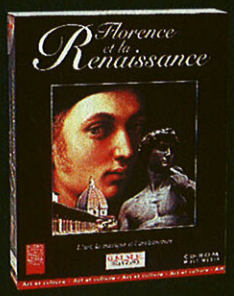


■ *Les Civilisations de la Méditerranée* : Aux racines de notre civilisation, toute la richesse de la culture méditerranéenne.



■ *Voyage en Egypte* : L'histoire, les arts, les mystères de l'Egypte mythique.

■ *Voyage en Italie* : Plusieurs millénaires d'arts et de traditions sur un CD-ROM.



■ *Florence et la Renaissance* : Site privilégié de l'art renaissant : Florence sur CD-ROM, dans toute sa splendeur.

CD ROM
E.M.M.E.
INTERACTIVE
MAC-PC

Van Gogh, Michel-Ange, Léonard de Vinci, l'Egypte, l'Italie, Florence... Autant de noms qui brillent dans l'histoire de l'Art et qu'EMME est heureux de vous faire mieux découvrir dans ses collections de CD-ROM. Des milliers d'images, une centaine d'heures de sons, de vidéos, d'animations, mis en forme dans des interfaces créatives... Autant de compétences techniques mises au service de l'Art et des amoureux de l'Art. En plus de sa gamme "Arts et Culture", EMME Interactive vous propose 6 autres collections (Découvertes, Le Monde Vivant, Les Classiques, Science & Santé, Aventure et Langue), pour que soient dévoilés tous les secrets de la connaissance aux dimensions du CD-ROM.

40, Rue Monceau 75008 Paris
Tél. : (1) 45 61 54 30 - Fax : (1) 42 89 11 34
Minitel 3615 EMME

"Titres disponibles dans les Fnacs, les Grandes Surfaces et les revendeurs micro-informatiques".

CD ROM MULTIMEDIA

Service lecteurs n° 7

Demande d'informations

Pour en savoir plus sur ces titres et sur nos autres collections, renvoyez ce coupon rempli à :
EMME Interactive - Direction du Marketing - 40, rue Monceau - 75008 Paris

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____
Ville _____
Code Postal |_|_|_|_|_|

OFFRE SPÉCIALE :
Un CD-ROM de présentation (version MPC) de tous les titres d'EMME sera envoyé aux 20 premiers coupons envoyés.

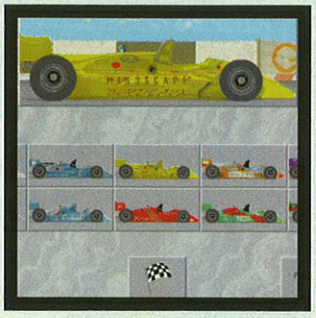
je possède un lecteur de CD-ROM ❒
Macintosh ❒ PC ❒

SVMM1

Al Unser Jr Arcade Racing
En français, anglais, allemand.
CD-ROM Windows 3.1, Windows 95 ou CD-ROM Mac et Power Macintosh.
Editeur et distributeur : Mindscape Bordeaux
Prix : environ 300 F TTC.

Al Unser Jr Arcade Racing

Faites chauffer la gomme



Enfin un jeu de course pour Macintosh, Power Macintosh et même pour Windows 95 ! Un jeu simple mais ultra-rapide, et proche en qualité des jeux pour consoles. A faire monter l'adrénaline !

LE PALPITANT à 140, et les mains qui transpirent au-dessus du clavier. Plus qu'un tour à tenir, les yeux allant et venant entre l'asphalte, le compteur de vitesse et la carte du circuit. Et les autres concurrents qui se rapprochent dangereusement. Mince ! Un écart, et le bolide quitte la route. Deux secondes de perdues, et une possibilité pour mes adversaires de me rattraper dans la ligne droite des tribunes…

Les fous de Grands Prix vont être servis. Même si Al Unser Jr Arcade Racing tire son nom d'un pilote de Formule Indy (le pendant américain de notre Formule 1), le jeu du même nom les tiendra « scotchés » à leur clavier. Développé par les Bordelais de Mindscape, ce jeu de course est un des plus grisants jamais réalisés. D'abord parce qu'il avait été conçu à l'origine pour tirer parti de la puissance des Power Macintosh, et qu'il est donc extrêmement rapide sur les machines haut de gamme, même en plein écran. En définitive, Mindscape Bordeaux a décidé de l'adapter au Macintosh et, bien sûr, à Windows 95.

Ensuite parce qu'il ne s'embarrasse pas d'options superflues. Les choix s'arrêtent au mode de jeu (entraînement, championnat, contre la montre ou duel contre sept concurrents en réseau), aux dix voitures (du karting au bolide), à trois niveaux de difficultés et quinze circuits. Malgré son apparente simplicité, le jeu est purement diabolique. Car les dix autres concurrents en course sont animés d'intelligence artificielle et leur conduite varie en fonction de la vôtre.

En clair, c'est un peu comme si vous étiez Damon Hill, confronté à dix clones de Michael Schumacher… L'enfer !

A fond dans la ligne droite…

Configuration recommandée

- **PC processeur Pentium avec 8 Mo de mémoire, CD-ROM double vitesse.**
- **Mac Power PC, 8 Mo de mémoire, CD-ROM double vitesse.**

Installation

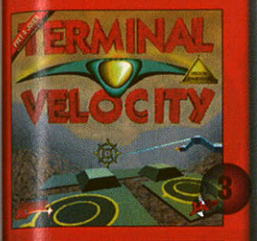
Etrange. Le CD-ROM pour Windows 95 que nous avons testé affiche bien un fichier « Autorun » qui devrait lancer automatiquement l'installation. Hélas, sans succès. Il faut lancer le Setup à partir du CD-ROM qui copie un simple fichier de raccourci dans le répertoire de Windows, et en crée un alias dans le menu Démarrer de Windows 95. Sur Mac, un fichier d'installation copie sur le disque dur tout le nécessaire au fonctionnement du jeu.

/ Laurent Clause

Richesse du contenu
Interface
Réalisation technique
Réalisation artistique

1

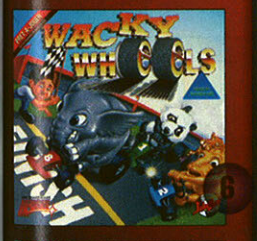
2



3

4

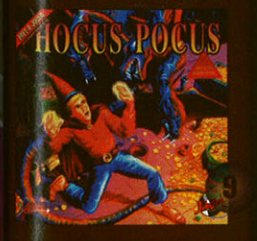
5



6

7

8



9

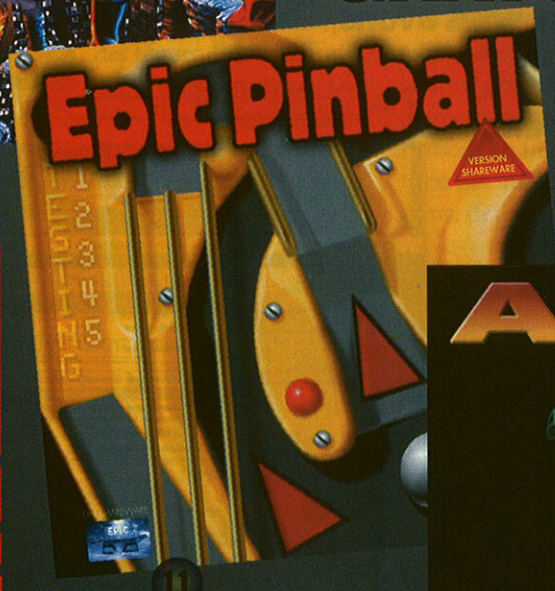
Service lecteurs n° 12

CD-ROM PRETS-A-JOUER®

Fini les jeux qui encombrent votre disque dur !

10

UNE COLLECTION A RECEVOIR GRATUITEMENT !

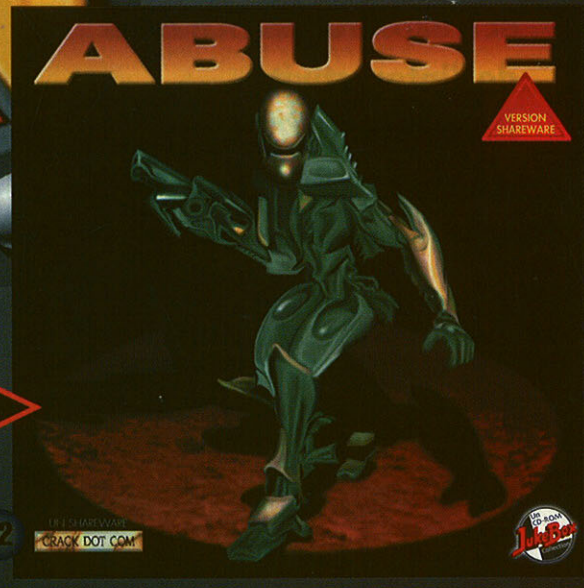


11

LES MEILLEURS SHAREWARES DE JEUX SUR CD-ROM "SINGLE" PRETS-A-JOUER®

Complétez votre collection !

INEDIT !



12

Pour recevoir gratuitement* chez vous, par la poste, le CD-Rom de votre choix, composez sur votre Minitel le

3617 JUKEBOX

Le 1er à faire ça !

Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 JUKEBOX et vous recevrez, chez vous, par la poste, le CD-Rom de votre choix. Uniquement le coût de la consultation du service, soit 5,57 F.TTC/mn. Il n'y à rien d'autre à payer. Temps moyen de connexion constaté 5 minutes. Envoi en France métropolitaine uniquement. Attention seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. Le shareware n'est pas un logiciel gratuit. Son auteur vous permet de l'utiliser gratuitement pour le tester. Si vous l'utilisez régulièrement, pensez à le rémunérer. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs.

PointSoft S.A. - RC B 391 054 061

Nous sommes tous des créateurs

Onze outils pour créer vos ap

Les outils de création multimédia se démocratisent. Témoins, ces logiciels pour PC et pour Mac que nous avons sélectionnés. Simples et abordables financièrement, ils vous aideront à mettre en forme vos informations et à explorer les richesses de l'interactivité. Dans la limite de leurs compétences... et de votre propre imagination.

Les 11 outils choisis

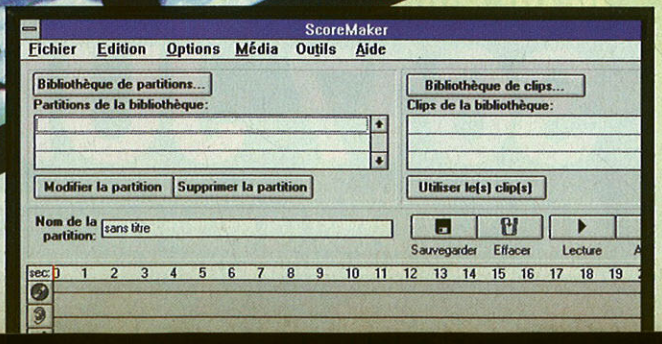
Pour créer une application interactive :
Mado, Story-Board (PC), HyperCard, Apple Media Tool (Mac).

Pour créer une présentation multimédia :
MediaBlitz , Le Réalisateur Multimédia (PC).

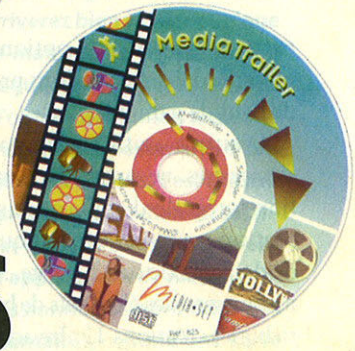
Pour réaliser un dessin animé :
3D F/X (PC), Amazing Animation (Mac).

Pour monter une vidéo :
Lecture QuickTime (Mac).

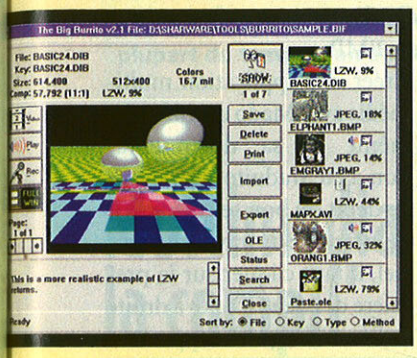
Pour nourrir ses créations :
Multimédia la compil', Multimédia pour tous (PC).



Onze logiciels, de 150 F à 1 500 F TTC, pour réaliser des applications multimédias.



pplications multimédias



A CRÉATION multimédia n'est pas une activité exclusivement réservée aux professionnels de l'informatique. S'il est vrai que des ténors de la catégorie, comme Macromind Director et d'autres, sont commercialisés à plus de 5 000 francs, les éditeurs de logiciels ont mis au point des outils accessibles au plus grand nombre, tant du point de vue technique que financier. Dès lors, pour moins de 1 500 francs il est possible d'acquérir des logiciels presque aussi complets, plus faciles à utiliser, et disponibles *via* de très nombreux canaux de distribution.

Des données et de l'interactivité

La plupart de ces logiciels, regroupés sous le terme générique de systèmes-auteur, vous permettront de mixer toutes sortes d'informations en un «film» unique, en orchestrant des images – fixes ou animées –, des films, des sons, des musiques, des textes écrits – éventuellement animés – et divers moyens d'interaction pour «naviguer» dans l'application.

D'un produit à l'autre, les possibilités sont plus ou moins étendues. Sur certains d'entre eux, l'interactivité se limite au déclenchement d'opérations successives prédéfinies, comme un enchaînement de clips; d'autres par contre offrent la possibilité de choisir l'ordre d'affichage des informations en cliquant sur des boutons, voire sur des parties de texte, si l'on dispose d'un logiciel gérant les liens hy-

Dans l'Atelier, cliquez sur la clef à molette. Vous trouverez des versions de démonstration de deux logiciels pour PC, Story-Board et Le Réalisateur Multimédia, et d'un logiciel pour Macintosh, Amazing Animation (dans sa version américaine).

pertextes (mais cette option est surtout présente dans des produits professionnels de haut de gamme).

D'autres outils, et notamment les *sharewares*, ne prétendent pas à la création intégrale d'applications. Ils proposent un traitement spécifique d'un type de données (le son, l'image...), ou parfois fournissent des éléments de base pour enrichir les créations. L'offre actuelle dans ce domaine permet de se constituer une panoplie de base assez complète.

Chefs-d'œuvre «maison»

S'ils n'autorisent pas la réalisation de chefs-d'œuvre mitonnés par de grands chefs, les systèmes-auteur et les *sharewares* vous permettront d'exécuter une très bonne «cuisine familiale». Qu'il s'agisse de faire une présentation des photos de vos dernières vacances, de réaliser le clip de votre chanson favorite ou d'enrichir avec des images fixes ou animées et des commentaires un document réalisé avec un traitement de texte ou un tableur... Voici, pour PC et pour Macintosh, quelques solutions s'adaptant aux différents types d'applications. A vous de choisir !

Les outils pour PC

Mado

Petit prix, petits muscles

Mado est un logiciel de conception d'applications multimédias très simple d'emploi, mais bien peu conventionnel. Ainsi, il ne comprend pas la barre de menus que l'on retrouve sur la quasi-totalité des programmes écrits pour Windows. De ce fait, on ne dispose pas d'options comme le Couper-Coller ou, plus gênant, l'ouverture ou la sauvegarde d'un fichier. Avec Mado, il n'existe qu'un seul espace de travail, modifiable à volonté et qui s'apparente à un intégrateur d'applications multimédias. Cela permet de faire de nombreuses choses, mais comporte également pas mal de limitations, comme l'absence de fonction de gestion de fichiers vidéo ou l'impossibilité d'utiliser un autre format graphique que le BMP.

Créer une application multimédia avec Mado est enfantin, même si sa documentation a été traduite en français en dépit du bon sens. A partir de la fenêtre de travail du logiciel, il faut cliquer sur la première des deux icônes à droite de l'écran, ce qui fait apparaître une barre d'outils permettant de tracer divers types de lignes, de taper des textes, de déplacer des objets et d'associer des actions à des boutons ou à des images.

En fait, le principe de fonctionnement de Mado est assez simple : il faut placer des boutons sur des images. Ces boutons permettent de créer de nouvelles fenêtres, de lancer un programme Windows, d'afficher une image dans une fenêtre et, éventuellement, d'y associer un fichier son (Midi ou WAV).

Dans la pratique, on peut ainsi créer un questionnaire à choix multiples pour afficher diverses successions d'images, agrémentées ou non d'un accompagnement musical, lancer un programme puis revenir dans Mado, le tout en quelques manipulations. Mais difficile de créer des applications très évoluées. D'ailleurs même si Mado en avait les capacités, sa lenteur obligerait à y renoncer. Certains défilements se révèlent vraiment très laborieux, même sur un PC 486DX2/66, c'est dire !

Edité par Micro Application
Prix : environ 130 F TTC
Facilité d'utilisation ●●●●●
Intérêt ●●●●●

▶ La jungle des formats de fichiers

Créer une application multimédia revient à mixer des fichiers de diverses provenances, dont les suffixes ne sont pas toujours des plus explicites et ne permettent pas de savoir avec quel logiciel ils ont été créés. Ce petit glossaire, non exhaustif, va tenter de vous éclairer.

Vidéo

AVI – Un standard de la vidéo numérique. Il est surtout utilisé par Vidéo pour Windows.
QuickTime (MOV) – Géré par le logiciel QuickTime d'Apple. Ce format existe sur Mac et sur Windows.
Mpeg – Fichiers vidéo compressés.

Animation

FLI – Animations graphiques 2D et 3D générées avec Autodesk.
FLC – Animations 2D et 3D Autodesk.

Graphique

BMP – Graphisme bitmap le plus répandu sous Windows.
PCX – Fichiers bitmaps très communs, moins gourmands en mémoire que les BMP.
TIF (Tiff) – Existe sur PC et Mac. Il permet de gérer jusqu'à 16,7 millions de couleurs.
PCD – Utilisé sur le Photo CD, également géré par Corel Draw.
Pict – Format standard d'images sur Mac.
DXF – Dessins vectoriels d'Autocad.
WMF – Fichiers «méta-images» de Windows.
JPG (JPEG) – Images compressées.

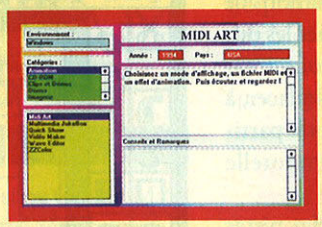
Son

WAV – Fichiers d'échantillonnage sonore monopiste sous Windows. De très nombreux logiciels, dont beaucoup de *sharewares*, savent gérer ce format. C'est également le format utilisé par la plupart des cartes son pour échantillonner à partir d'une source sonore externe.
Midi (MID) – Généré par les instruments de musique Midi (synthétiseurs notamment), les séquenceurs et les interfaces micro-informatiques à ce format (cartes son).
MOD – Format de fichiers d'échantillonnage sonore multipiste (jusqu'à 8). De plus en plus répandu, il est généré par de nombreux logiciels PC ou Mac, dont des *sharewares* comme Player Pro, Sound Trekker ou AAPlay.

Prévoir une configuration musclée

Il ne suffit pas d'acheter le logiciel « pil-poil » fait pour vous, pour que vous réussissiez votre première application multimédia. Si vous n'y ajoutez pas un soupçon de goût, une bonne dose de patience et surtout quelques bonnes cuillerées de méthode, la mayonnaise ne prendra jamais.

Pour parvenir à vos fins, il vous faut également une configuration logicielle reconnaissant les multiples formats de fichiers que vous allez devoir utiliser et un ordinateur suffisamment puissant. Sur ce dernier point, ne vous fiez pas aux indications fournies sur les boîtes de logiciels. La configuration recommandée est la plupart du temps bien en dessous des exigences réelles. Inutile d'espérer jouer une séquence vidéo sans saccades ou charger rapidement des images complexes si votre PC n'est pas animé par un 486DX2/66 au moins, s'il ne dispose pas d'un minimum de 8 Mo de mémoire vive, d'un disque dur rapide, d'une carte graphique de qualité (800 x 600 points en 16,7 millions de couleurs, sous Windows de préférence) et d'un écran capable d'afficher correctement cette définition. De même, votre Macintosh devra disposer d'un gros disque dur (ne contenant pas moins de 500 Mo) et de 8 Mo de mémoire vive. Avec une configuration plus modeste, vous arriverez bien à créer quelque chose, mais le manque de vitesse se fera régulièrement sentir et vous n'obtiendrez jamais la qualité visuelle des documents d'origine. Par ailleurs, il est évident que ceux qui souhaitent se lancer dans le développement d'applications de niveau professionnel devront faire des frais supplémentaires, comme une carte d'acquisition vidéo pour interfacer l'ordinateur avec un magnétoscope ou un caméscope et pour récupérer ou enregistrer des images animées ou des films.



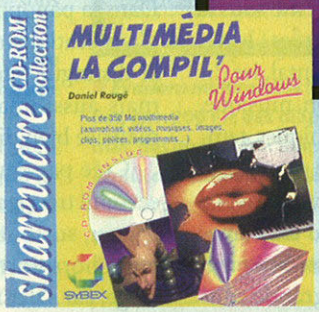
Multimédia la compil'

Le joyeux bric-à-brac

Pas de problèmes, Multimédia la compil' porte bien son nom ! Encore que le « bric-à-brac » aurait encore mieux convenu. En effet, ce CD-ROM est une sorte d'invraisemblable fourre-tout de *sharewares*, où se côtoient logiciels multimédias sous Windows et sous MS-DOS, images dans de multiples formats, musiques, vidéos, animations, polices de caractères, démonstrations et clips multimédias, économiseurs d'écrans, etc.

Au final, nombre de ces outils n'ont pas un intérêt énorme (comme ces programmes sous DOS ou cette flopée d'économiseurs d'écrans), d'autres sont redondants au possible (comme les cinq ou six logiciels de lecture de CD audio...), mais certains se révèlent plutôt intéressants. Le tout est d'arriver à piocher l'élément dont on a besoin. Pour faciliter l'accès à l'ensemble des informations contenues sur le CD-ROM, Sybex a ajouté une sorte d'intégrateur permettant une recherche par thèmes (images, clips, programmes, etc.). Chaque fichier est accompagné d'une courte description et peut être copié de cette interface sur le disque dur de l'ordinateur. Reste qu'il faut lancer chaque programme, visualiser chaque image ou chaque vidéo pour juger de sa qualité et de son adéquation au but recherché. Plutôt fastidieux. Mais l'on finit toutefois par trouver chaussure à son pied, avec un minimum de patience.

Heureusement du reste que cette interface existe, car la documentation papier est chétive, se limitant à un vague manuel d'utilisation du CD-ROM. En outre, il n'est noté nulle part de façon claire que, pour tirer tout le parti de ce CD-ROM, quelques utilitaires (dont VBRUN100. DLL, VBRUN 200 .DLL, VBRUN300.DLL et Vidéo pour Windows, entre autres) doivent être installés sur l'ordinateur avant d'utiliser programmes ou clips vidéo. Certes, un utilitaire est censé effectuer ce travail, mais il n'a pas voulu fonctionner sur notre configuration.



Edité par Sybex
Prix : environ 150 F TTC
Facilité d'utilisation ●●●○○
Intérêt ●●●○○

MediaBlitz

Le logiciel à tout (bien) faire

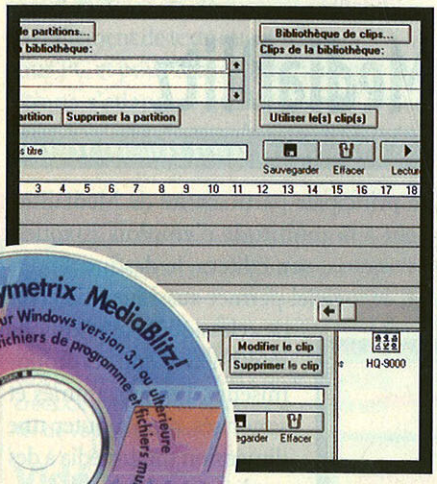
La principale particularité de MediaBlitz tient à la multitude d'emplois auxquels Asymetrix, son éditeur, le destine. En effet, ce logiciel permet aussi bien de créer de « classiques » applications multimédias que des économiseurs d'écrans animés et sonorisés, ou d'ajouter une dimension multimédia à des applications bureautiques, qu'il s'agisse de programmes développés à l'aide de Visual Basic, de présentations Powerpoint ou de documents créés avec Word, WordPerfect, Paradox ou Excel.

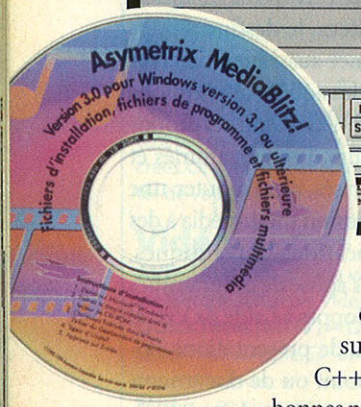
Dans la pratique, MediaBlitz fonctionne comme une sorte de studio de mixage. Il synchronise fichiers son, graphiques, animations ou vidéos numériques, de façon à créer des présentations pouvant ensuite être jouées indépendamment ou en liaison avec une autre application Windows. La réalisation d'une présenta-

tion est très simple. A partir de ScoreMaker, l'outil de création de présentations de MediaBlitz, il suffit de sélectionner les différents fichiers (WAV, Midi, vidéo, animations, images bitmaps) et de les placer, à l'aide de la souris, sur une sorte de partition comportant une ligne temporelle pour chaque type de fichier.

On peut également ajouter des pistes son, avec de la musique numérisée à partir d'un CD audio, par le même biais. Il est ensuite possible de lancer ces partitions à partir d'un outil nommé ScorePlayer, de les diffuser à d'autres utilisateurs, en en faisant des fichiers exécutables sans le logiciel d'origine, de les transformer en économiseur d'écran (*via* le Panneau de configuration de Windows) ou de les intégrer à une autre application par le biais de liens OLE.

Toutes ces opérations se font assez simplement, ce qui n'est pas vrai pour ce qui est de l'utilisation de ces partitions avec

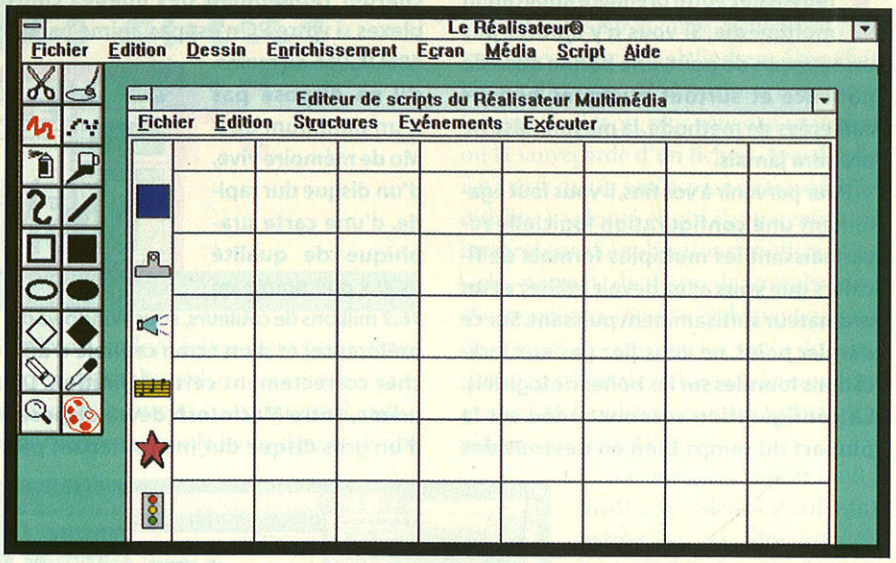




des programmes développés avec Visual Basic ou Visual C++. Dans ce cas, de bonnes notions de programmation sont indispensables.

Très puissant et très complet, bien que ne proposant aucune possibilité de rendre les présentations interactives, MediaBlitz est agréable à utiliser, même si sa documentation manque de clarté.

Edité par Asymetrix
Prix : environ 1 500 F TTC
Facilité d'utilisation ●●●●○
Intérêt ●●●●○



Le Réalisateur Multimédia

Un metteur en scène à deux faces

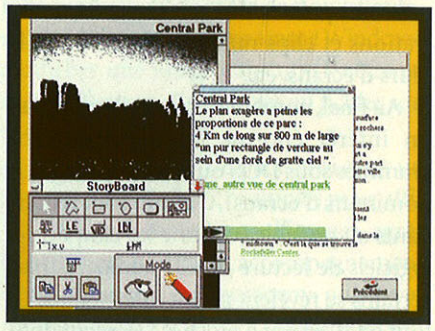
Le Réalisateur Multimédia est un outil de création d'applications multimédias qui cache bien son jeu ! Lorsqu'on le démarre, on se retrouve en face d'un programme de dessin bitmap un peu plus puissant que le Paintbrush, livré avec Windows. Seules deux options de la barre de menus rappellent l'objet du programme. L'une s'intitule Média, l'autre Script. La première permet d'acquérir ou d'enregistrer des fichiers WAV, Midi ou des extraits d'un CD audio et de gérer divers périphériques et des utilitaires complémentaires, en fait des scripts de pilotage de ces dits périphériques.

L'option Script, quant à elle, donne accès à l'éditeur, qui n'est rien d'autre que le véritable module de création multimédia du logiciel. Cet éditeur se présente sous la forme d'un tableau à deux entrées : le déroulement temporel en horizontal, les divers éléments multimédias (son, musique, animations, scripts MCI, graphiques, temporisations) que l'on souhaite associer en vertical. Pour chacun de ces événements, on peut paramétrer les effets d'enchaînement en piochant dans une liste assez importante.Tout cela est d'une grande simplicité d'utilisation et plutôt puissant. Il ne manque à ce logiciel que la possibilité d'introduire des fonctions d'interaction comme des embranchements ou des boutons dans les présentations. Dommage...

Edité par Edusoft
Prix : environ 1 000 F TTC
Facilité d'utilisation ●●●●○
Intérêt ●●●●○

Story-Board

Un génie incompris ?



Dans la panoplie des logiciels de création d'applications multimédias, Story-Board se distingue par sa richesse fonctionnelle mais aussi, malheureusement, par une maîtrise bien difficile.

Créé par deux développeurs français, cet outil très performant ne laisse pas d'intriguer, surtout par son interface totalement hors norme. Ce qui est bien dommage, car s'il est plutôt ardu de tirer parti

de toutes les possibilités offertes par ce logiciel, il est par ailleurs fort ingénieux. Rien n'y manque, des classiques possibilités de mélanger sons, images fixes ou animées, dessins, textes et effets d'enchaînement aux boutons programmables et liens hypertextes. Ce qui signifie qu'en cliquant sur certaines portions de textes, on peut voir apparaître un autre texte, une photo ou lancer une application. Malheureusement, expliquer le fonctionnement de Story-Board impliquerait l'écriture d'un manuel, qui remplacerait avantageusement son assez faible documentation.

Avec un effort de clarté et un plus grand souci de mise à la portée de l'utilisateur béotien, Story-Board peut devenir un must de la création multimédia, pour peu que soient également corrigées les quelques bogues qui subsistent.

Edité par Média Set
Prix : environ 245 F TTC
Facilité d'utilisation ●●○○○
Intérêt ●●●●●

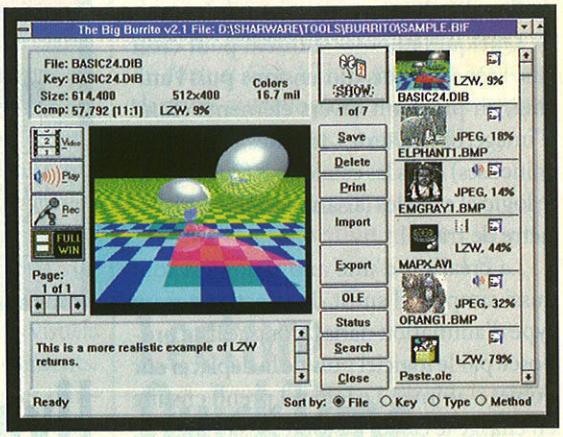
Multimédia pour tous

La compil initiatique

Multimédia pour tous est un CD-ROM regroupant *sharewares*, sons, images, polices de caractères et autres films numériques. En cela, cette compilation ne diffère pas beaucoup de celles qu'on trouve habituellement sur le marché.

Là où elle fait preuve d'originalité, c'est dans le livret qui l'accompagne, qui est tout sauf une documentation. Il s'agit en fait d'une introduction au multimédia, comportant réflexions sur le sujet, initiation aux concepts formant le multimédia, idées d'applications et conseils pour les réaliser, informations techniques, etc. Vendu à un prix très intéressant, ce produit édité par Média Set ne manque pas d'intérêt, d'autant que les programmes proposés (pour PC et Macintosh) ne sont pas de mauvaise qualité.

Edité par Média Set
Prix : environ 195 F TTC
Facilité d'utilisation ●●●●○
Intérêt ●●●●○



▶ Sharewares : l'attirail du parfait petit multimédiateur

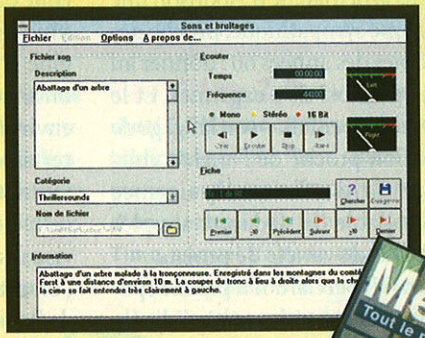
Si l'on hésite encore à se lancer dans la création multimédia par manque de temps, d'outils, ou parce que l'on a un doute sur ses talents de graphiste ou de musicien, l'on aura tout intérêt à se tourner vers les *sharewares*. Voici une liste (non exhaustive) de quelques packages à prix réduit.

Musique, son

- ***Platine CD pour Windows*** (Sybex, env. 130 F) : lecture de CD audio.
- ***Album de musique*** (Micro Application, env. 100 F) : fichiers musicaux, lecture de CD audio.
- ***Sons et bruitages*** (Micro Application, env. 100 F) : fichiers de sons et programme d'écoute.
- ***CD Player pour Windows*** (Micro Application, env. 150 F) : lecture de CD audio.
- ***Blastertools*** (Micro Application, env. 245 F) : table de mixage 8 canaux, boîte à rythmes, effets numériques, échantillonnage.
- ***Media Tool*** (Média Set, env. 195 F) : boîte à outils sonore, numérisation et traitement des sons, banque de messages et de sons.

Graphisme

- ***Show multimédia*** (Sybex, env. 130 F) : économiseurs d'écrans.
- ***Mediascreen*** (Média Set, env. 200 F) : économiseurs d'écrans.



- ***Evasions multimédias*** (Média Set, env. 200 F) : des diaporamas, des images fractales et en 3D, des animations, des sons et des programmes pour gérer ces fichiers.
- ***Graphisme et morphing*** (Média Set, env. 200 F) programmes de morphing, de graphisme, bibliothèques d'images et d'animation.
- ***Media Center*** (Sybex, env. 200 F) : gestion d'images multiformats, d'animations et de sons.
- ***Projecteur pour Windows*** (Micro Application, env. 300 F) : création de diaporamas sonorisés.
- ***MediaPool*** (Micro Application, env. 130 F) : des textures, des sons, des musiques et un gestionnaire de l'ensemble.
- ***Morphing Show*** (Sybex, env. 130 F) : programmes de morphing.

- **Et aussi... les CD-ROM d'images libres de droits, diffusés par Corel.**

Animation

- ***Nitro*** (Micro Application, env. 130 F) : gestionnaire d'animations FLI et FLC sonorisables.
- ***Animation Show*** (Sybex, env. 130 F) : des animations et des sons avec un gestionnaire.
- ***Vœux et messages multimédias*** (Sybex, env. 130 F) : animations FLC et fichiers son au format Midi pour la création de messages personnalisés.

Vidéo

- ***Media Trailer*** (Média Set, env. 200 F) : studio de montage et de trucage vidéo, diffuseurs de films, séquences vidéo et animations.
- ***MediaClip*** (Média Set, env. 200 F) : clips vidéo, diffuseurs de films, pistes audio.
- ***Audio-vidéo Manager*** (Micro Application, env. 130 F) : visualisation de séquences vidéo, lecture de CD audio.

3D F/X

L'animation 3D facile

3D F/X n'est pas à proprement parler un programme de création d'applications multimédias. Il s'agit plutôt d'un logiciel destiné à la création et à l'animation d'images en deux et trois dimensions qui se caractérise par son extraordinaire facilité d'utilisation.

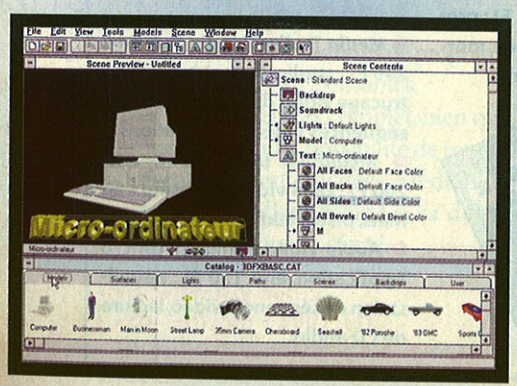
Quelques minutes suffisent pour créer une scène en trois dimensions puis l'animer, en piochant divers éléments (fond d'image, objets, textes, textures, sources lumineuses) dans les catalogues fournis avec le logiciel et en les faisant glisser dans la fenêtre de travail.

La création d'une animation est tout aussi simple : il suffit de sélectionner un type d'animation dans la longue liste proposée par le logiciel puis de la déplacer sur l'objet à animer. Le logiciel prend ensuite en charge le calcul de toutes les images de l'animation (ce qui prend pas mal de temps : plus de 15 minutes de calcul pour une animation très simple d'une durée finale de 7 secondes !).

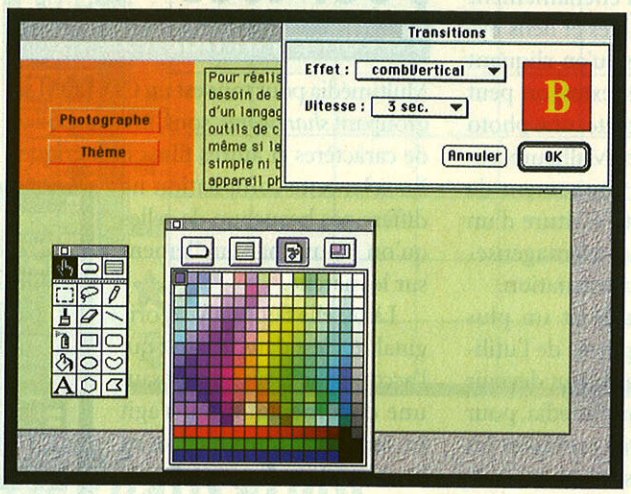
Et l'on peut même ajouter à ces animations des fichiers son au format WAV, mais à raison d'une séquence sonore par animation seulement. Absolument remarquable. Dommage qu'il soit uniquement disponible en anglais et que Asymetrix, son éditeur, ne compte pas le franciser.

/ Dominique Moulinet

Edité par Asymetrix
Prix : environ 1 500 F TTC
Facilité d'utilisation ●●●●○
Intérêt ●●●●○



Les outils pour MAC



HyperCard

Des piles haute puissance

Le plus ancien des outils de création pour Mac est certainement HyperCard. Développé par l'un des pères du Macintosh, Bill Atkinson, HyperCard s'est longtemps voulu le système auteur de référence des possesseurs de Mac : un moyen pour les non-programmeurs de mettre facilement sur pied des applications riches en contenu. Il entrait dans la démarche d'Atkinson une part d'idéalisme sympathique, proche des grandes utopies des années 60 : donner au «peuple» le pouvoir de s'exprimer. Et le fait est qu'avec HyperTalk – son langage de programmation proche de l'anglais courant – HyperCard offre une puissance étonnante, capable de s'adapter souplement à une grande variété de projets.

Au départ, HyperCard n'a pas été spécifiquement conçu pour le multimédia (la gestion de la couleur par exemple n'est pas très pratique). Il s'appuie sur un fichier baptisé Pile, dont les éléments sont des cartes qui s'affichent les unes après les autres à l'écran. Chacune de ces cartes accueille les textes, les sons ou les images définis par l'utilisateur. Le passage d'une carte à une autre ainsi que les divers événements peuvent être paramétrés très finement à l'aide d'HyperTalk – à condition tout de même d'en maîtriser les subtilités. Cette architecture s'adapte fort bien au stockage et à la manipulation de grandes quantités d'informations. Si l'on se sent une vocation de Diderot du XXIe siècle, voilà certainement l'outil de rêve. Pour autant, des applications plus ludiques ne sont pas impossibles à envisager : le célébrissime Myst est développé à partir d'HyperCard. Enfin, on murmure qu'une version pour Windows d'Hypercard est en préparation chez Apple.

Edité par Apple
Prix : environ 1 000 F TTC
Facilité d'utilisation ●●●○○
Intérêt ●●●●●

Apple Media Tool

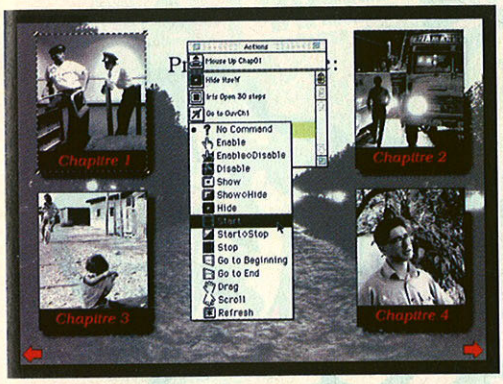
D'écran en écran

Développé par une entreprise française, Encore Développement, Media Tool est édité par Apple dans le monde entier (mais uniquement en version anglaise !). A l'origine il était vendu plus de 4 000 francs : on le trouve maintenant couramment aux environs de 1 500 francs. A ce tarif, il s'agit certainement du meilleur outil de création multimédia disponible !

D'un accès clair et logique, il permet la visualisation directe de l'arborescence que l'on est en train de créer : dans la fenêtre de base, on place des écrans (les étapes de l'application interactive), on trace des liens entre ces écrans. Pour enrichir ceux-ci de divers médias (textes, sons, images fixes ou animées), on ouvre les écrans pour y placer les éléments nécessaires. La programmation de l'éventuelle interactivité s'effectue grâce à différents menus, sur lesquels on pointe les commandes choisies :

nul besoin de rédiger un programme comme dans HyperTalk. Par contre Media Tool se révèle beaucoup moins adapté qu'HyperCard à la gestion de textes.

Une fois l'œuvre terminée, un module compile le fichier obtenu pour en tirer une application indépendante, compatible Mac ou PC. De nombreux CD-ROM sont édités à partir de ce logiciel... malgré certaines limitations gênantes. Ainsi le manque d'outils d'animations, une gestion du son perfectible imposent-ils parfois aux éditeurs de faire appel à un environnement de programmation beaucoup plus complexe : Apple Media Tool Programming Environnement. Mais ce dernier n'est nul-



lement indispensable pour réaliser de très belles choses (Prince Interactive a été conçu dans Apple Media Tool).

Edité par Apple
Prix conseillé : 1 500 F TTC
Facilité d'utilisation ●●●●○
Intérêt ●●●●●

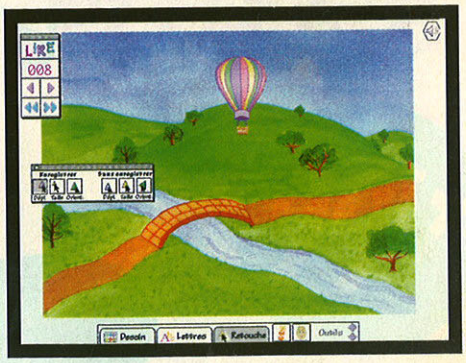
Amazing Animation

De 7 à 77 ans

Ce logiciel sans prétention, édité par Claris, veut mettre à la portée des 7-77 ans les joies de la création de dessins animés. Sur une scène, on importe des images qui servent de fond d'écran. Ces « décors » se peuplent à volonté d'acteurs baptisés « tampons ». En fait, ce sont eux-mêmes de petites animations. On promène ces acteurs sur la scène (ce qui ajoute automatiquement des images au film), on y met quelques sons, et voilà une scène bouclée.

Le logiciel propose un second niveau d'intervention pour les plus grands : de nouveaux outils sont disponibles, comme la commande Voiles, pour les effets visuels d'apparition ou de disparition d'éléments. Un petit module de dessin permet d'intervenir sur chaque image. Enfin et surtout, il devient possible de placer des boutons dont le rôle se limite à enchaîner une nouvelle animation : si le spectateur clique ici, il lance l'animation A, s'il clique sur cet autre bouton, il lance l'animation B.

En pratique, la principale limite à l'imagination tient dans l'impossibilité de reproduire avec précision les mouvements des acteurs sur la scène. Il est vrai que ce logiciel n'a aucune ambition professionnelle; pourtant, il permet de réaliser rapi-



dement des animations très convenables, que l'on pourra éventuellement exporter au format QuickTime pour les exploiter dans un autre logiciel – ou tout simplement pour les passer à ses amis !

Edité par Claris
Prix : environ 400 F TTC
Facilité d'utilisation ●●●●●
Intérêt ●●●●○

Lecture QuickTime

Les vertus du Copier-Coller

QuickTime désigne l'extension système, conçue par Apple, qui permet non seulement aux Macintosh mais également aux PC sous Windows d'afficher de la vidéo numérique. Lecture QuickTime est un petit logiciel fourni en standard, dont le rôle semble se limiter à jouer des films vidéo. Or on constate qu'il va bien au-delà : l'habituel Copier-Coller s'applique en effet très bien à des séquences pour permettre le montage d'un film. On commence par ouvrir un premier « movie » dont on sélectionne une partie; on copie la sélection dans le Presse-papiers, et on la colle par exemple à la suite d'un autre film. On peut même supprimer le son d'origine pour, par exemple, le remplacer par une musique issue d'un CD audio.

Ces fonctions de montage élémentaires permettent de s'initier à peu de frais (QuickTime est gratuit) aux possibilités de la vidéo numérique et de faire ses premiers pas de réalisateur. */ Jean Cassagne*

Gratuit, fourni par Apple
avec l'extension QuickTime
Facilité d'utilisation ●●●●○
Intérêt ●●●●●

▶ Sharewares pour Macintosh

Moins abondants que dans le monde PC, les *sharewares* pour Mac empruntent la voie de la spécialisation. Parmi ceux qui font preuve d'originalité, nous en avons retenu deux.

AnimHelp 1.6. Développé par Brian Greenstone, AnimHelp permet de créer rapidement une petite animation, à partir d'une succession d'images projetées à un rythme paramétrable. Il peut également sauvegarder la séquence au format Pics (compatible avec la plupart des logiciels d'animation).

EasyPlay 2.0. Ce logiciel, dû à Michael C. O'Connor, s'adresse à ceux dont la bibliothèque de films QuickTime commence à devenir importante. Il s'agit d'un « lecteur » de fichiers Movie QuickTime, auquel s'ajoute un outil très bien conçu. Les films référencés dans les catalogues sont accompagnés d'une petite image et de diverses informations. Un double clic sur l'image lance automatiquement le film.

CD ROM PC

VOS ENFANTS VONT ENFIN S'AMUSER EN APPRENANT

Retrouvez Mario et ses amis dans une gamme de 9 logiciels sur Cd Rom qui tiendront vos enfants en haleine. Éducatifs, imaginatifs et drôles, ils feront en sorte que vos enfants apprennent un million de choses en s'amusant: les nombres, les couleurs, les formes...

Et quand vos enfants vous demanderont une autre aventure de Mario, vous ne pourrez que capituler : ils sont à 99 F!!!*

MINDSCAPE®

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

9 LOGICIELS POUR ENFANTS DE 3 À 12 ANS.

99F*

Mario a disparu / Mario à l'école
Mario apprend à compter / Mario et la machine à remonter le temps
Teddy hide and seek / Teddy the brave
Nikko / Teddy 's great adventure
Teddy's big day.

Version française intégrale pour tous les logiciels.

Tous ces logiciels sont disponibles dans les magasins suivants:

A.N.S. -Sausheim (68). Abax Micromedia -La Roche s/Yon (85). ADOC Informatique -Narbonne (11). B.H.V Belle-Epine -Thiais (94). B.H.V Rosny II -Rosny s/s Bois (93). Bibli Ludo -Claye-Souilly (77). Boutiques Difintel. Carrefour -Annecy (74). Carrefour -Antibes (06). Carrefour -Athis-Mons (91). Carrefour -Barentin (76). Carrefour Bercy 2 -Charenton le Pont (94). Carrefour -Bourges (18). Carrefour -Chalezeule (25). Carrefour -Charleville Mézières (08). Carrefour Compiègne Venette -Compiègne (60). Carrefour -Coquelles (62). Carrefour -Ecully Lyon (69). Carrefour -Euralille (59). Carrefour -Evreux (27). Carrefour Evry (91). Carrefour -Flins s/seine (78). Carrefour -Genevilliers (92). Carrefour -Givors (69). Carrefour -L'Isle d'Abeau (38). Carrefour Ivry s/Seine -(94). Carrefour -Lattes (34). Carrefour -Les Ulis (91). Carrefour Lingostière -Nice (06). Carrefour -Lyon-Part-Dieu (69). Carrefour -Marseille (13). Carrefour -Merignac (33). Carrefour -Meylan (38). Carrefour -Montesson (78). Carrefour -Montreuil (93). Carrefour -Nantes (44). Carrefour Nevers -Marzy (58). Carrefour -Nimes (30). Carrefour Perpignan -Claira (66). Carrefour -Pontault-Combault (77). Carrefour -Rambouillet (78). Carrefour -Rosny (93). Carrefour -Sevran (93). Carrefour -St Quentin (78). Carrefour St Serge -Angers (49). Carrefour -Tinqueux (51). Carrefour Villabe -Corbeil (91). Carrefour Villiers en Biere (77). Centre Leclerc -Blagnac (31). Centre Leclerc Hauconcourt (57). Centre Leclerc -Marly (57). Centre Leclerc Paridis -Nantes (44). Centre Leclerc -Pau (64). Centre Leclerc -St Orens de Ganeville (31). Centre Leclerc -St Médard en Jalles (33). Computer Maintenance Multimedia -Saint Nazaire (44). Continent -Chateau-Thierry (02). Continent -Gueret (23). Continent -Mondeville (14). Continent -Narbonne (11). Continent -St Pierre des Corps (37). Continent Valenciennes -Aulnoy les Valenciennes (59). Cora Houdemont -Heillecourt (54). Cora -Limoges (87). Cora St Dizier (52). Cora -Villers Semeuse (08). Mammouth Amiens -Saleux (80). Mammouth -Vineuil (41). Educ'n Soft -Nice (06). Espace Temps -Egly (91). Extrapole -Thiais (94). Fun Games -Paris (75). Furet du Nord -Lomme (59). Géant Casino -Aix-en-Provence (13). Géant Casino -Poitiers (86) Géant Casino -Villefranche s/Saone (69). Hyper Cedico -Aire s/la Lys (62). Hyper U -Gap (05). Hypermedia -Dammarie Les Lys (77). Hypermedia -Portet s/ Garonne (31). Informatyx -Le Tampon (97). La Sonothèque -Brest (29). Ludotec -Chambéry (73). Mammouth Belfort -Bessoncourt (91). Mammouth Montgeron -Vigneux s/seine (91). Mammouth -Villebon s/Yvette (91). Megastore -Bordeaux (33). Micropuce -Villeneuve d'Ascq (59). Microstor -Sainte Clothilde (97). Ordian -Cabries (13). Printemps -Lille (59). Rallye -Mandelieu (06). S.A Majuscule -Gier (45). Mammouth -Taverny (95). Star games -Perpignan (66). Super U -Les Herbiers (85). T.H.M -Gujan Mestras (33). Tretaktys -Paris (75). Toner diffusion -Tours (37). Top Games -Bastia (20). Ultima -Toulouse (31). Vidéo plus Dillon (Martinique). XPO Mammouth -Luxeuil les Bains (70). Hypermedia -Saran Orléans (45). Carrefour Saran -Fleury-les-Aubrais (45) et tous les magasins Fnac et Toy's R us.

* Prix généralement constaté en magasin

Service lecteurs n° 9

Pour en savoir plus sur la gamme des Mario ou sur les autres produits ludo-éducatifs de Ubi Soft, renvoyez ce coupon rempli à :

Ubi Soft
Gamme Mario (SVM)
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil-sous-bois cedex

Nom:.....
Prénom: .....
Adresse: .....
.....
Téléphone: .....
Avez-vous des enfants: ❑oui ❑non
Quel(s) âge(s) ont-ils?.....

SVM M 10/95

Un emploi du temps

PC MAC facile

Les vacances sont déjà loin. La rentrée aussi. Commence un nouveau casse-tête : gérer l'emploi du temps de la famille. Cette année, votre ordinateur va vous aider à mettre de l'ordre dans votre planning. Voici comment, pas à pas, réaliser simplement un agenda collectif, prenant en compte tous les impératifs familiaux et pouvant être mis à jour régulièrement.

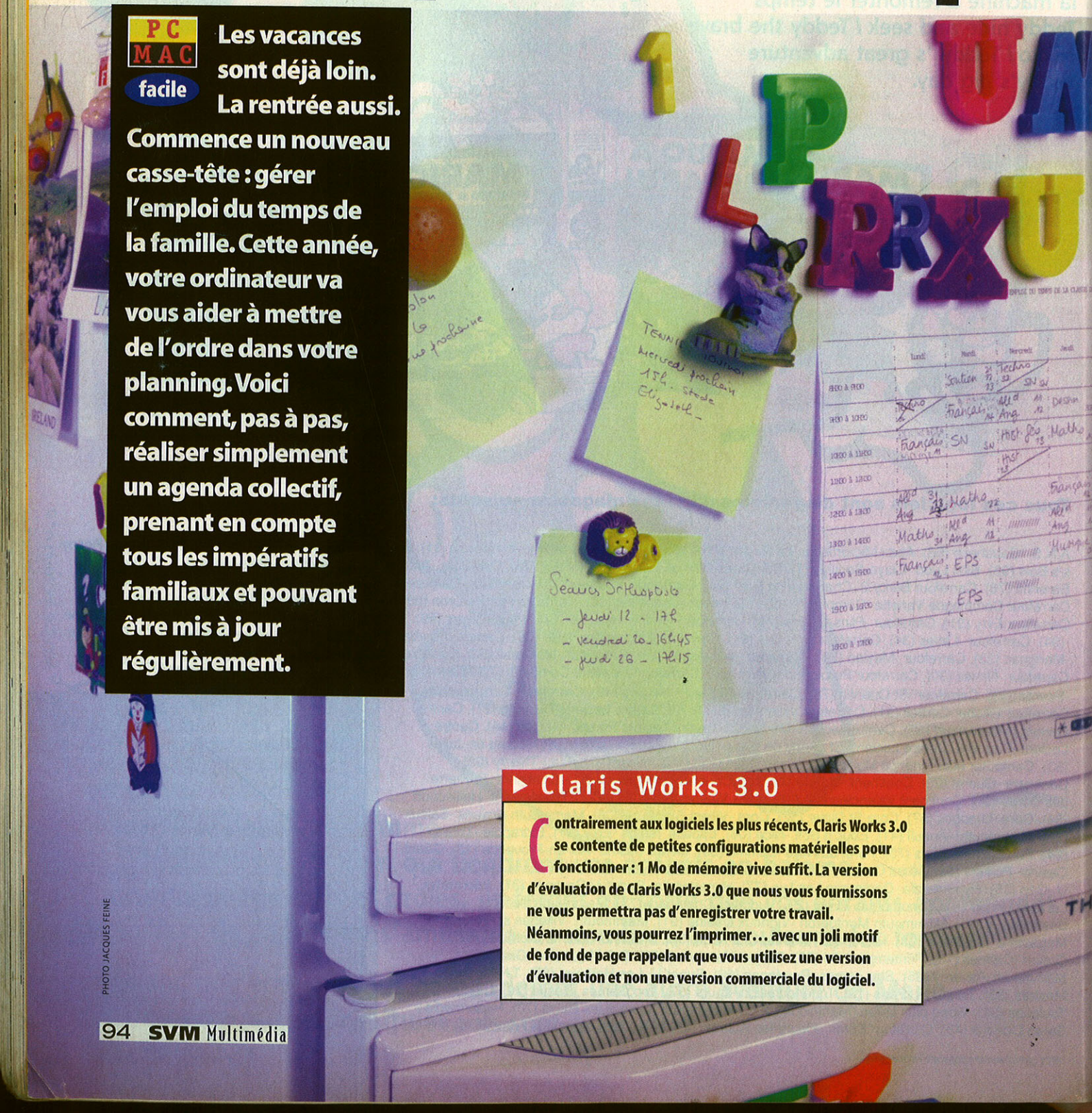


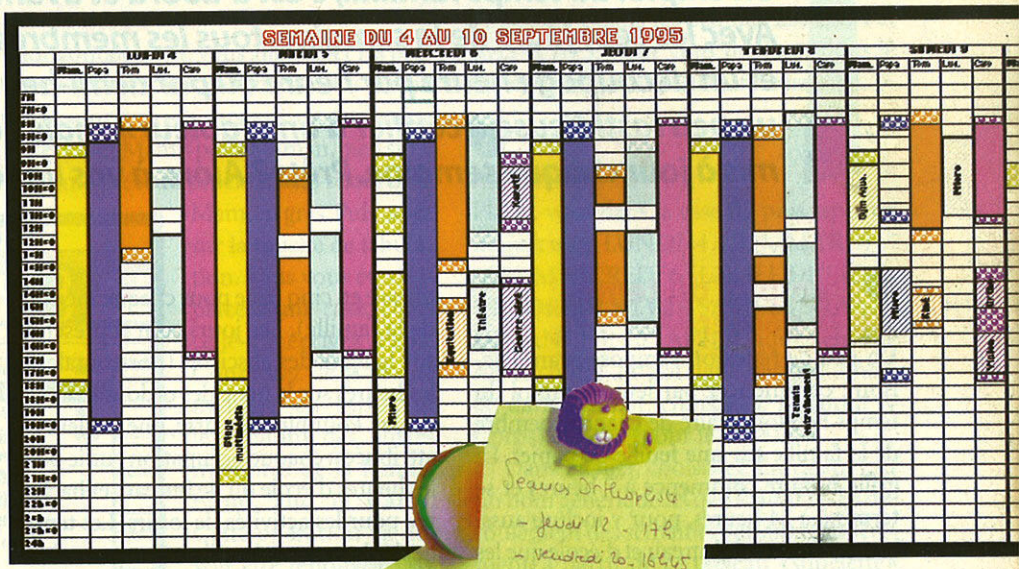
PHOTO JACQUES FEINE

▶ Claris Works 3.0

Contrairement aux logiciels les plus récents, Claris Works 3.0 se contente de petites configurations matérielles pour fonctionner : 1 Mo de mémoire vive suffit. La version d'évaluation de Claris Works 3.0 que nous vous fournissons ne vous permettra pas d'enregistrer votre travail. Néanmoins, vous pourrez l'imprimer… avec un joli motif de fond de page rappelant que vous utilisez une version d'évaluation et non une version commerciale du logiciel.

pour toute la famille

CHEZ LES SIBAIRE, c'est tous les ans la même chose. Entre les obligations professionnelles des parents, la scolarité des trois enfants et les multiples activités de chacun, il y a de quoi s'arracher les cheveux pour fixer le moindre rendez-vous chez le coiffeur ou emmener toute la famille en balade. Il va falloir faire quelque chose ! D'autant que cette année, c'est pire : la petite dernière, Caroline, est au CP (avec un samedi sur deux en classe), Lucas a découvert le collège et un emploi du temps variable selon les semaines (c'est la 1 ou la 2 ?) et les trimestres, tandis que l'aîné, Thomas, poursuit sa brillante carrière de lycéen, cumulant les options en langues « exotiques » et les trajets de lycée en lycée.



Sorties, boulot, sport… Tout y est !

Débordant d'énergie et de bonnes résolutions, les uns et les autres comptent bien aussi se faire plaisir. Inscriptions au mois d'octobre : karaté et violon pour la benjamine, tennis (de compétition !) et théâtre pour le cadet, équitation (à 30 kilomètres, bien sûr) pour l'aîné. Monsieur n'abandonnerait pour rien au monde ses séances de *tai-chi-chuan* (c'est vraiment relaxant !), mais veut tout de même bien se présenter comme délégué de parents d'élèves, en classe de sixième. Madame tient fermement à suivre un stage multimédia. Mais il n'est pas question de renoncer à la gym aquatique. Il faut prévoir aussi les séances chez le kiné pour l'aîné, qui a décidément grandi trop vite, et chez l'orthoptiste pour Caroline. Organiser les va-et-vient de tout ce petit monde (au fait, penser à mettre de l'essence dans la voiture). Et puis, il faut trouver un terrain d'entente pour le partage de l'ordinateur : cette année, chacun va se fixer des heures de réservation, cela évitera palabres et négociations autour de la machine.

Dur, dur, d'organiser toutes ces informations, de les confronter rapidement. Le mur de la cuisine ne suffit plus à afficher les différents emplois du temps, et le réfrigérateur est encombré de Post-it et autres pense-bêtes. Un cas non désespéré. Emmagasiner des masses d'informations, les classer, les comparer, les trier, les mettre à jour : c'est l'activité préférée de l'ordinateur. Un logiciel à tout faire comme Claris Works peut mettre de l'ordre dans ce planning chargé. Sans problème.

Si vous vous êtes retrouvé dans la description des Sibaire, suivez leur exemple jusqu'au bout et réalisez vous-même, sur votre ordinateur, un emploi du temps collectif. Chaque semaine, vous pourrez le modifier, l'imprimer et l'afficher au mur. Cela vous laissera de la place pour punaiser les photos de classe et les dessins de votre progéniture. Et d'un seul coup d'œil, vous pourrez savoir si, enfin, ce samedi, vous pourrez ou non faire la grasse matinée. Courage!

SUR NOTRE CD-ROM

Dans le village, rendez-vous dans l'Atelier.

- Dans la boîte à outils, vous trouverez l'emploi du temps familial que nous avons réalisé avec Claris Works.
- Derrière la clé à molette, vous trouverez également les versions d'évaluation de Claris Works 3.0 pour Macintosh et pour Windows. Une fois installée celle qui convient à votre ordinateur, vous pourrez ouvrir notre application, et réaliser vous-même l'emploi du temps de votre famille en vous inspirant de notre modèle.

CONFIGURATION MINIMALE

PC 386 ou Macintosh LC, 4 Mo de mémoire, écran en couleurs. Imprimante noir et blanc ou couleur.

LOGICIEL NÉCESSAIRE

Claris Works 3.0 pour Windows ou pour Macintosh.

1 Construire un squelette de tableau

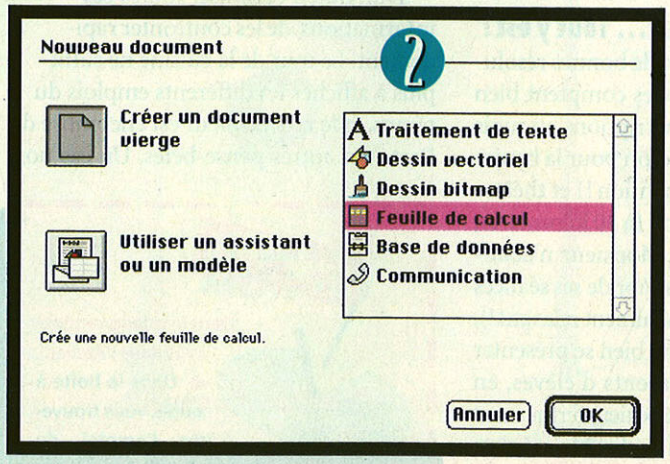
Un emploi du temps familial, c'est d'abord et avant tout un grand tableau. Avec les sept jours de la semaine, tous les membres de la famille et un découpage heure par heure ou par demi-heure. Une opération un peu fastidieuse à confier à un « tableur », mais dont le résultat pourra être mis à jour chaque semaine. Prêts ? Alors, à vos lignes et vos colonnes.

❶ L'emploi du temps sur le papier

Un peu de réflexion s'impose avant l'action : commencez par jeter l'emploi du temps hebdomadaire de chaque membre de la famille sur une feuille de papier. La grille horaire commence à 7 heures et se termine à 24 heures, pour y inclure aussi bien les heures de bureau et d'école que les réunions ou les sorties nocturnes. Cette première tâche est un peu fastidieuse, mais elle vous permettra de reporter plus facilement les informations dans Claris Works. Dans un souci de lisibilité de l'emploi du temps, reportez seulement dans la grille collective les durées des occupations de chacun, sans en préciser les intitulés. Oubliez donc les cours, les salles de classe ou les motifs de réunion. Si vous le désirez, vous pourrez toujours réaliser des plannings individuels plus précis.

Dans notre exemple, on considère que maman ne travaille pas le mercredi. Papa conduit Caroline tous les matins à l'école, et c'est une baby-sitter qui vient la récupérer. Sauf le samedi midi, où c'est papa qui « s'y colle ». Thomas et Lucas vont et reviennent seuls de l'école. Les trois enfants mangent à la cantine, excepté le mercredi et le samedi. Ces après-midi-là, maman se charge de véhiculer sa petite famille vers leurs activités respectives (karaté, équitation, théâtre…).

Pour une bonne lisibilité du planning, on décide par convention que le tableau est divisé en sept parties (une pour chaque jour de la semaine) et que chacune est subdivisée en cinq (une pour chaque membre de la famille). Les jours sont représentés sur la ligne des abscisses (horizontale) et les heures sur la ligne des ordonnées (verticale). Pour plus de clarté, une couleur est attribuée à chaque occupation : unie pour les heures d'école ou de bureau, et hachurée pour les activités de loisirs. Les temps de déplacements (car il ne faut pas oublier de préciser les aller et les retour) seront, eux, différenciés par un motif. Maintenant, vous avez tous les éléments en main.

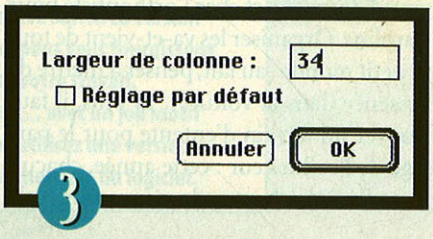


❷ Créer une feuille de calcul

Après avoir installé Claris Works 3.0, double-cliquez sur l'icône du logiciel, puis, dans le dialogue proposé, sur Créer un document vierge, et ensuite sur Feuille de calcul. Si vous êtes parmi ceux qui n'ont jamais utilisé un tableur, ne reculez pas devant ce qui apparaît sur votre écran. En jargon informatique, cela s'appelle une feuille de calcul et l'on s'en sert pour faire… des calculs. Rassurez-vous, notre exemple n'utilise que la grille, et nullement les fonctions de calcul.

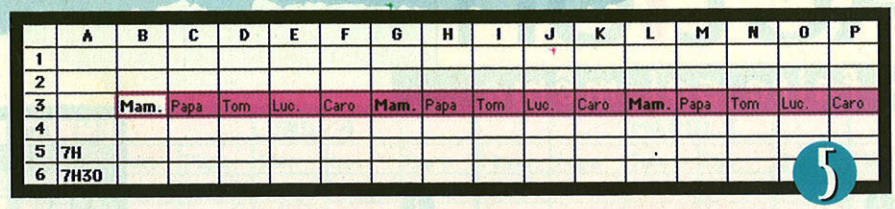
❸ Mettre les heures en colonnes…

Dans le menu Edition, choisissez Tout sélectionner, puis, dans Format, cliquez sur Largeur de colonne. La valeur à saisir est 34. Validez, et redemandez Format pour définir le Contour de cellule. Cochez les cinq cases d'options et validez. Le résultat est immédiatement visible : les colonnes ont été considérablement réduites. On peut ainsi visualiser plus d'informations en même temps. Maintenant, commencez la saisie des heures. Cliquez avec la souris sur la case A5 (ou cellule) et tapez 7H. Rien ne s'affiche dans la cellule ? C'est normal. Sur une feuille de



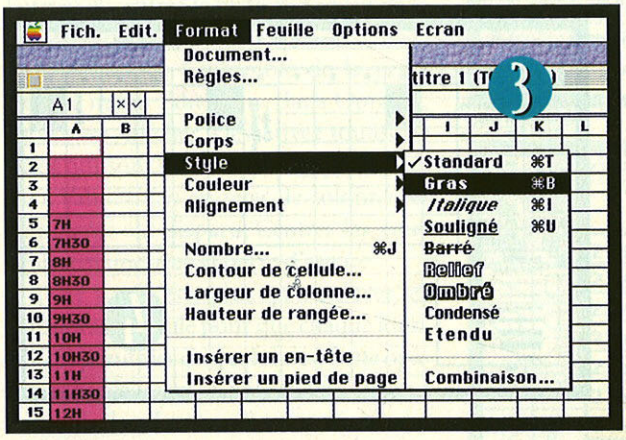
calcul, la saisie ne se fait pas directement dans les cellules : les données s'affichent sur le bandeau supérieur de la feuille et sont validées par la touche retour ou par une tabulation.

Pour savoir dans quelle cellule vous travaillez, repérez-vous grâce aux coordonnées (A3, P32 ou V65) qui s'affichent à gauche du bandeau. Pour supprimer une donnée, cliquez sur la cellule et tapez sur la touche de retour arrière. Reportez chaque demi-heure, de 7H à 24H. Comme les données dépassent la colonne, nous allons l'élargir. Cliquez sur le A pour sélectionner toute la colonne, et dans Largeur de colonne du menu Format tapez 40, puis validez. Ensuite, dans Format, choisissez Style et Gras. Les caractères apparaissent en noir foncé. Vous pouvez reporter cette numérotation horaire dans la colonne AK5. Les heures apparaîtront des deux côtés du tableau, qui sera ainsi plus facile à lire.



4 ... et la famille en lignes

Horizontalement, vous allez taper les prénoms des membres de la famille. Au moyen de la souris, positionnez-vous sur la case B3 et tapez Mam. (pour Maman, bien sûr). Comme précédemment, faites ressortir le Mam. en gras. Puis tapez sur la touche de tabulation. Vous vous êtes déplacé d'une case. Dans celle-ci, écrivez Papa. Continuez de la même manière en saisissant le prénom des autres membres de la famille (Tom, Luc. et Caro). Cette opération va devoir être renouvelée six fois, pour les autres jours de la semaine.



5 Copier-Coller pour répéter

Pour éviter cette saisie fastidieuse, sélectionnez les cellules B3 à F3 au moyen de la souris. Puis, dans le menu Edit., choisissez Copier. Placez-vous dans la cellule G3 et faites Coller (menu Edit.). Renouvelez l'opération dans les cellules L3, Q3, V3, AA3 et AF3. Pour vous déplacer dans le tableau, utilisez l'ascenseur horizontal.

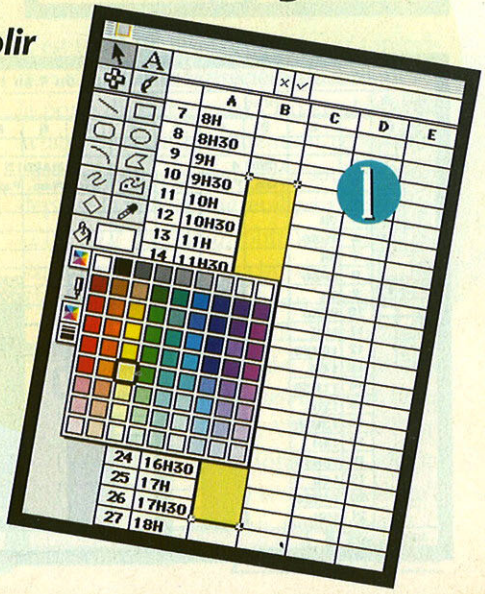
6 Saisir les jours de la semaine

Placez-vous dans la case B2 puis tapez en majuscules LUNDI 4 (B2), MARDI 5 (G2), MERCREDI 6 (L2), JEUDI 7 (Q2), VENDREDI 8 (V2), SAMEDI 9 (AA2), DIMANCHE 10 (AF2). Cliquez ensuite sur le chiffre 2 de la ligne des ordonnées et, dans Format, choisissez 10 (pour le Corps) et Gras (pour le Style).

Dans Fichier, choisissez Enregistrer, et un nom générique tel que Planning. Le déroulement des semaines variant régulièrement, à partir de ce tableau «squelette» vous pourrez créer des plannings en fonction des emplois du temps de chacun.

2 Faire du squelette un planning

Le tableau est prêt. Il ne reste plus qu'à le remplir avec des couleurs et des motifs pour faire apparaître l'emploi du temps de chacun. Au programme, hachures, intitulés et notes. Une vraie séance de coloriage !



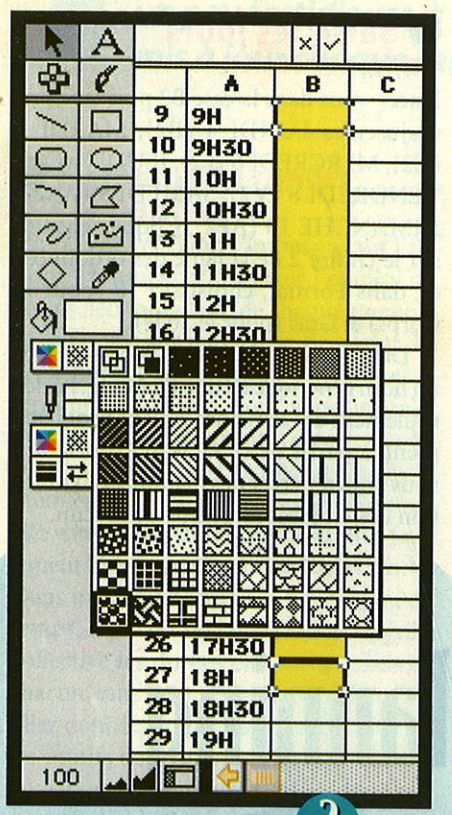
1 Commencer le coloriage

Ouvrez le document Planning. Dans le menu Ecran, faites Afficher les outils. Une palette apparaît sur la gauche. Elle comprend des outils pour dessiner, écrire et colorer. Avec eux, vous allez «remplir» votre planning. Au moyen de la souris, cliquez sur le rectangle de droite puis placez-vous dans la colonne Mam. du LUNDI 4 à 9H30, et tracez un rectangle sur toute la largeur de la colonne et dont la hauteur court jusqu'à 18H.

Ouvrez ensuite la palette de couleurs de fond. Choisissez la couleur qui vous convient (jaune par exemple). Renouvelez l'opération pour tous les jours de la semaine où maman est au travail.

❷ Des motifs pour différencier les activités

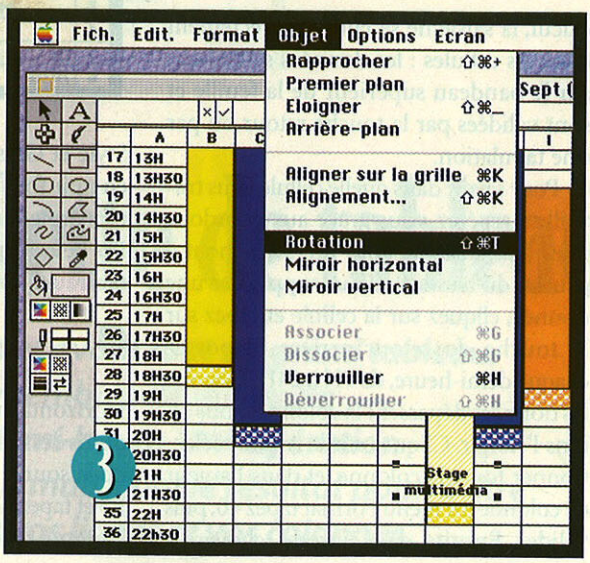
Faites de même pour les temps de transport (une demi-heure matin et soir), mais en changeant le motif du fond qui ne sera plus uni. Pour cela, cliquez sur l'icône des motifs et choisissez, par exemple, celui qui est en bas à gauche. De même, pour les activités, on préférera un motif hachuré. Procédez ainsi pour tous les membres de la famille, en individualisant les couleurs.

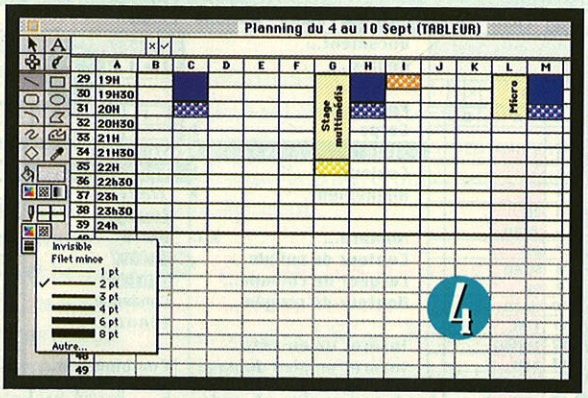


2

❸ Décrire les activités

Il faut maintenant détailler les activités des membres de la famille. Dans la palette d'outils, cliquez sur l'icône représentant un A, placez-vous n'importe où sur la grille et tapez Stage multimédia. Choisissez l'option Gras dans le menu Format. Au moyen de la souris, placez le corps du texte dans son rectangle horaire (MARDI de 18H30 à 21H30). Dans le menu Objet, choisissez Rotation pour tourner le texte dans le sens qui vous convient. Renouvelez l'opération pour toutes les autres activités.

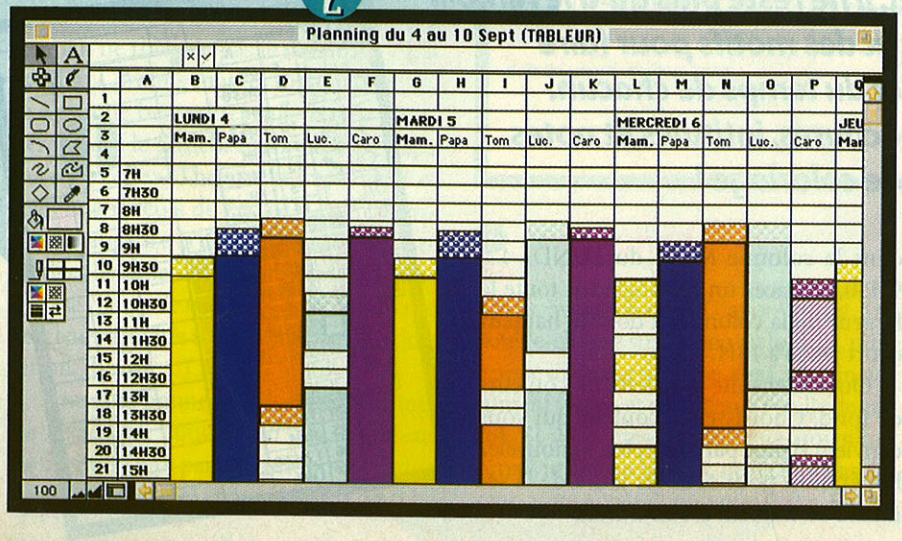




❹ Séparer les zones du tableau

La partie essentielle du travail est faite, mais l'application n'est pas terminée. Il convient de réaliser encore quelques aménagements. Toujours dans la palette d'outils, cliquez sur la ligne droite et tracez une ligne de haut en bas, de l'angle de B2 jusqu'à B39. Choisissez l'icône d'épaisseur du trait et cochez 2 pt.

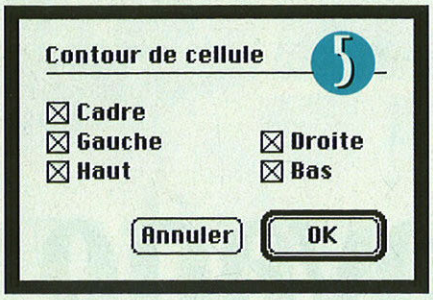
Renouvelez l'opération pour chaque jour de la semaine, mais aussi entre les ordonnées et la grille horaire, et après la deuxième grille horaire qui est sur la droite. Tracez de même une ligne horizontale sous la ligne des 24H .



Conseils

Les goûts et les couleurs

Les couleurs employées ne vous satisfont pas ? Libre à vous d'en changer. Sachez toutefois qu'elles ont été choisies dans un souci pratique : il fallait en trouver cinq, rapidement distinguables à l'œil, et surtout identifiables une fois imprimées en noir et blanc. Car si vous ne possédez pas d'imprimante couleur, vous vous rendrez compte que les trames présentent très peu de différences.



5 Peaufiner le tableau

Sélectionnez la première ligne horizontale et demandez Hauteur de rangée dans le menu Format. Tapez 28 et validez. Dans la cellule H1, inscrivez SEMAINE DU 4 AU 10 SEPTEMBRE 1995. Choisissez une couleur et un style dans le menu Format et centrez le texte au moyen de la barre d'espace.

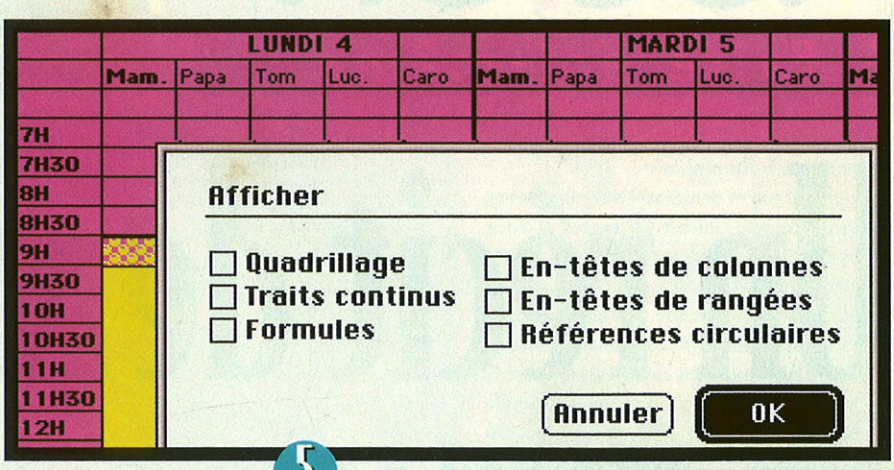
Sélectionnez l'ensemble de la grille dans le menu Edit. Puis, dans Options, choisissez Afficher. Désactivez toutes les cases qui sont cochées (en cliquant dessus). Validez. Les en-têtes de colonnes et de rangées ont disparu. Centrez les jours de la semaine avec la barre d'espace.

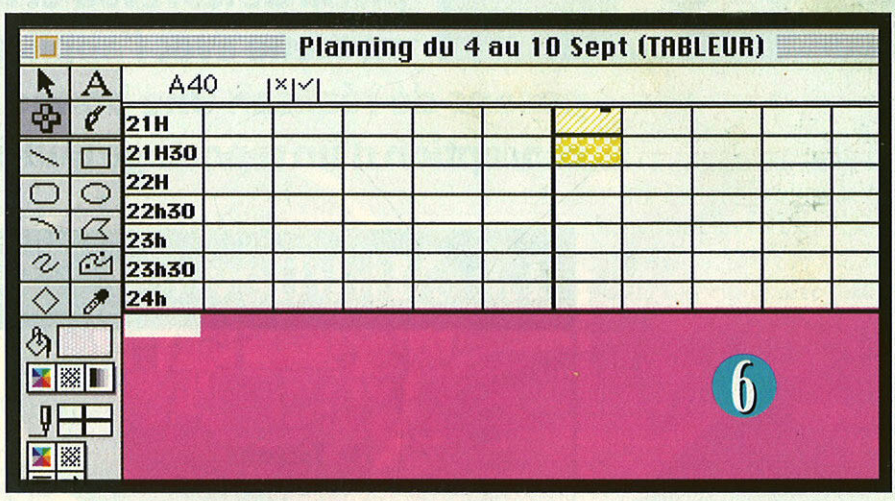
Il ne vous reste plus qu'à enlever les contours de cellule pour que chaque journée chapeaute les cinq colonnes. Cette opération se réalise en sélectionnant Contour de cellule dans le menu Format. Au moyen de la souris, désactivez les contours gênants afin d'obtenir le résultat montré à l'écran ci-dessus à droite.

6 Créer une zone de notes

Nous allons maintenant délimiter une zone de notes située sous le tableau. Au moyen de la souris, sélectionnez la partie qui est comprise entre A40 et AK60. Dans le menu Format, choisissez Contour de cellule et désactivez les cinq cases pour faire disparaître les lignes. La zone blanche est prête pour la saisie. Vous pourrez y taper toutes les informations que vous jugerez utiles (régler impérativement la cotisation pour le karaté, penser à décongeler le gigot avant le dîner de samedi avec les amis, passer chez le teinturier…).

Enfin, n'oubliez pas de sauvegarder votre travail : dans le menu Fichier, choisissez Enregistrer Sous. Donnez un nom, « Planning du 4 au 10 sept. », et validez.

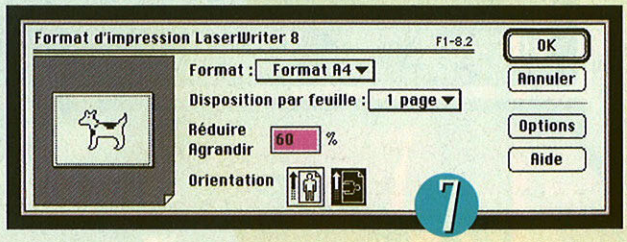




7 Imprimer sur une seule page

C'est terminé. Il ne reste plus qu'à imprimer et à afficher le précieux document sur la porte du réfrigérateur ou au-dessus de la table de la cuisine. Attention, cependant, l'application que vous avez sous les yeux dépasse la taille d'une feuille au format A4 (21 x 29,7 cm). Pour obtenir le planning sur une seule page, choisissez Format d'impression dans le menu Fichier. Cliquez sur l'orientation verticale. Dans la case Réduire/Agrandir, tapez 60 %. Validez. A l'impression, votre document sera plus petit qu'à l'écran, mais entier.

/ Florence Puybareau



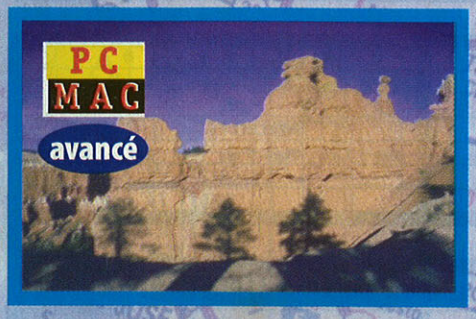
Et le micro dans tout cela ?

Quand c'est blanc, c'est disponible ! Au milieu de toutes ces zones colorées (et donc très occupées) restent des zones blanches. Pourquoi ne pas dire tout simplement que ces moments « d'inoccupation » seront, pour chaque membre de la famille, les horaires réservés à l'utilisation du micro-ordinateur. Que cela n'empêche quand même pas les plus grands de faire leurs devoirs !

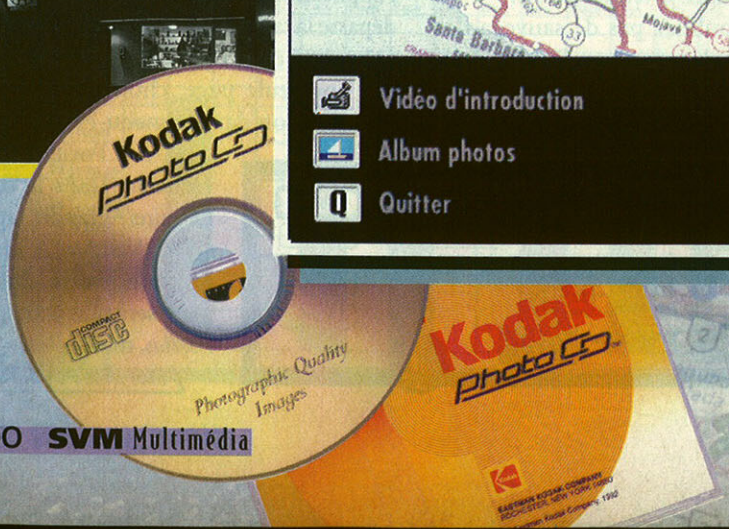
Action

A faire soi-même

Un récit de voyage



Trekking dans les Rocheuses, randonnée en forêt de Fontainebleau, croisière sur le Nil, réunion familiale à Cabourg, vos dernières vacances ont donné lieu à une moisson de souvenirs. Pour le plaisir de les revoir et de les partager, mettez-les en scène avec l'application que nous vous proposons de réaliser. Une bonne manière de s'initier à la conception d'un reportage multimédia.

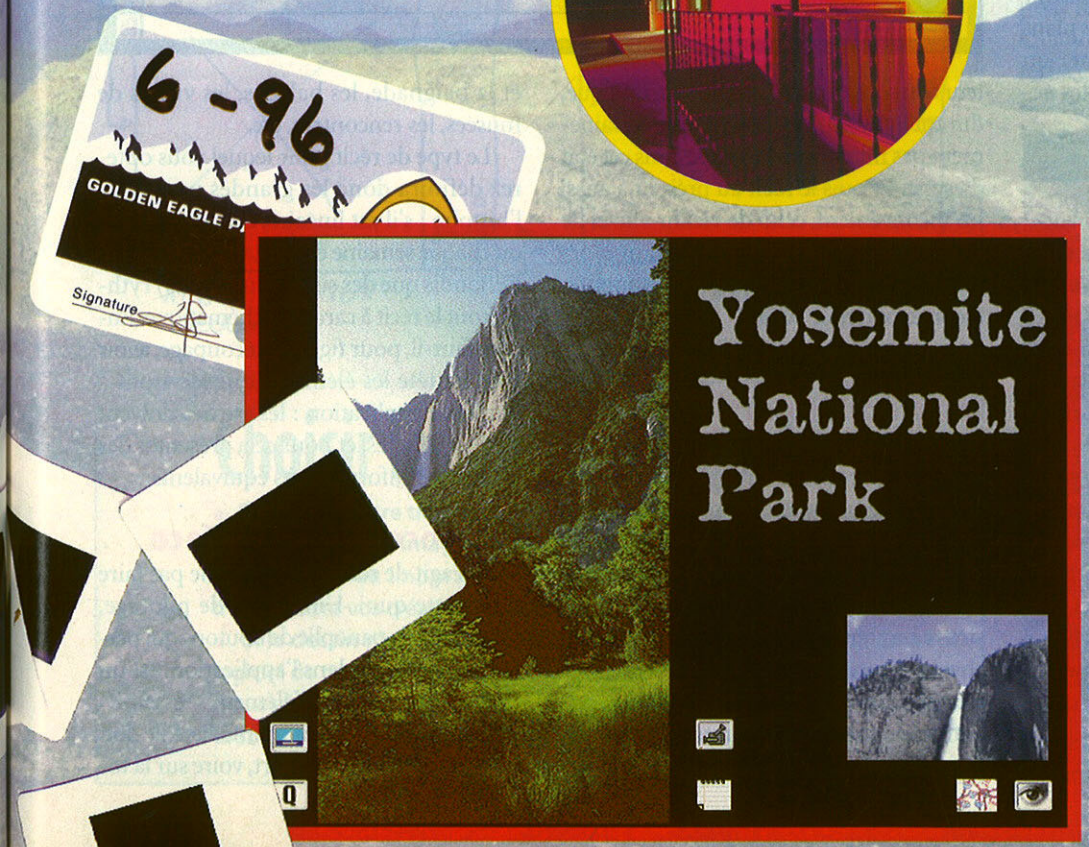


interactif

AH ! LES VACANCES… Tant de lieux visités, tant de paysages merveilleux, tant de rencontres inoubliables. Que de souvenirs gravés en mémoire qui finiront tôt ou tard dans une boîte… à chaussures ! Pellicules photo, films vidéo, cartes routières, dépliants touristiques, cartes postales, droits d'entrée dans les musées…, pour les accrocs du commentaire, il y a là matière à d'interminables soirées diapos qui raseront immanquablement les amis. Pour les plus «scolaires», ils y trouveront de quoi confectionner un beau journal de vacances : impressions, collages joliment légendés retraceront la grande aventure de l'été.

Mais, pour finir, tout cela ira dormir au fond d'un placard, en attendant d'être exhumé lors d'un grand nettoyage de printemps… ou d'un déménagement.

Dommage. Car la matière est là, riche, diverse, et les émotions – encore largement présentes dans le cœur des protagonistes – méritent mieux que l'archivage au rayon des souvenirs. Et pourquoi ne pas les faire revivre en mettant le micro-ordinateur à contribution, et en réalisant avec toutes ces pièces un beau récit de voyage interactif ? Une application de quelques méga-octets, truffée de boutons, permettra à chacun de découvrir, à son rythme, tout ou partie de la grande virée des vacances, avec le côté ludique de l'interactivité en plus. Et c'est certainement la façon la plus efficace d'immortaliser ses souvenirs, de les faire partager en suscitant le plus vif intérêt des spectateurs…, et de connaître le succès ainsi que le plaisir d'une première réalisation multimédia.



PHOTOS CAROLE RYNWALT

SUR NOTRE CD-ROM

Retrouvez sur notre CD-ROM (dans l'Atelier) ce récit de voyage interactif. D'abord sous la forme d'un fichier exécutable sur Macintosh et sur PC. Puis sous la forme de fichiers Macromedia Director qu'il vous sera loisible d'éditer avec les versions limitées de ce logiciel que nous vous fournissons. Vous pourrez, avec ce même logiciel, exploiter les séquences vidéo et les quelques sons que nous avons utilisés, ou vous servir des vôtres si vous êtes équipés de l'équipement nécessaire pour leur numérisation.

- En outre, vous trouverez sur ce CD-ROM (toujours dans l'Atelier) des logiciels pour numériser et traiter les sons, dessiner et retoucher les images.

CONFIGURATION MINIMALE

PC 486DX/33 avec Windows 3, 8 Mo de mémoire, écran 14", carte VGA. Macintosh 68030 ou 68040 et 8 Mo de mémoire.

CONFIGURATION RECOMMANDÉE

PC 486DX2 à 50 MHz, 16 Mo de mémoire, carte d'acquisition vidéo.

LOGICIELS NÉCESSAIRES

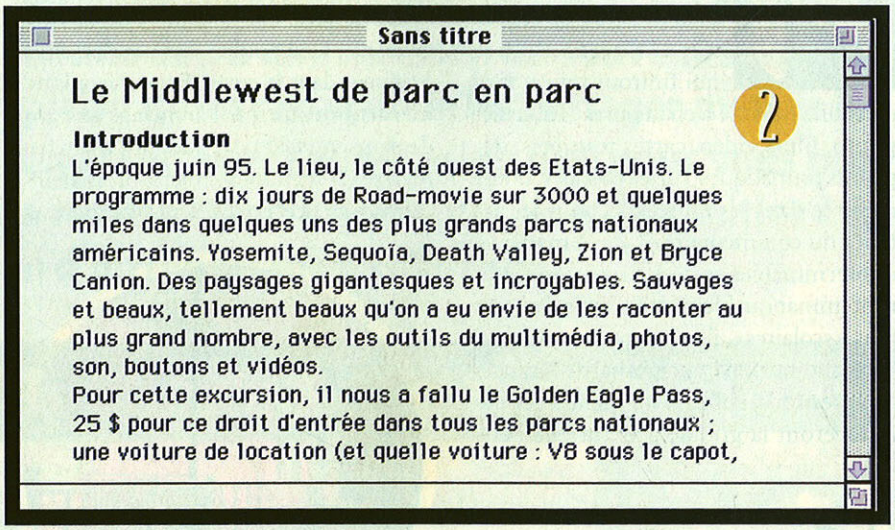
Versions Windows et Macintosh de Macromedia Director (ou autre logiciel de création multimédia), logiciels de dessins ou de retouche en couleurs, logiciel de montage vidéo, logiciel de traitement du son (voir CD-ROM).

1 Ecrire le scénario

Un scénario d'application interactive, c'est d'abord une histoire que l'on raconte ; c'est ensuite un découpage en scènes successives ; c'est enfin la conception d'un story-board.

❶ Trouver le fil conducteur

La première phase : l'écriture. Rassurez-vous, il n'est pas question de rédiger le roman de vos vacances. Simplement un synopsis, autrement dit une mise à plat des idées directrices sous la forme d'un plan détaillé. Pour gagner du temps utilisez un logiciel de traitement de texte (voir encadré). Première interrogation : à quel temps comptez-vous écrire votre récit ? Le présent permettra de plonger, voire d'impliquer les futurs spectateurs dans la narration. Mais il faut que la matière s'y prête : l'action doit être au rendez-vous, et les éventuelles séquences vidéo devront avoir recours le plus souvent possible à des plans en caméra subjective, pour donner au spectateur l'impression d'être un des acteurs du scénario. Pas simple ! Surtout que, durant vos vacances, vous n'avez certainement pas manié le caméscope dans cet état d'esprit. Et puis le récit au présent a aussi un inconvénient, celui de vieillir vite et de paraître demain défraîchi. Autant alors recomposer le passé… au passé composé, façon expérience vécue !



Traitement de texte

N'importe quel traitement de texte vous permettra de saisir les grandes lignes de votre récit. Au moyen d'un Copier-Coller, votre prose pourra ensuite être importée dans le logiciel de dessin auquel vous recourrez pour réaliser les différents écrans de l'application, ou directement dans le logiciel de création d'applications multimédias. Si vous disposez d'un logiciel de traitement de texte performant (tel Word), n'hésitez pas à faire appel au mode plan : à partir de vos idées hiérarchisées, vous pourrez rapidement mettre en forme la typographie des différents niveaux de texte.

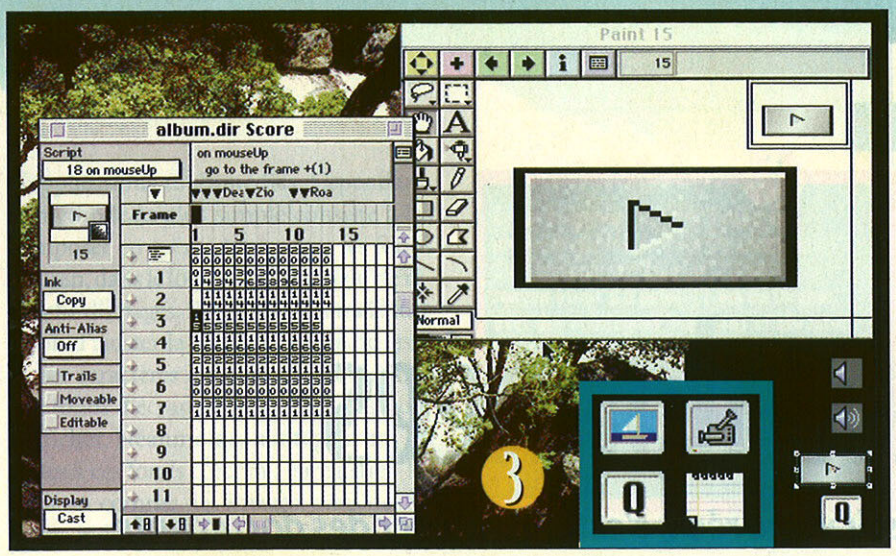
❷ Définir les grandes parties

Reste le choix du genre littéraire. Le plus simple est le récit chronologique : premier jour, deuxième jour... Cela correspond bien aux voyages proprement dits. Mais tout le monde n'est pas « routard », et ceux qui se sont « posés » quelque part durant plusieurs semaines n'ont pas forcément des choses à raconter pour chacune de leur journée. On peut aussi organiser le récit autour de thèmes qui correspondent aux activités qui ont rythmé le séjour : la plage et la baignade, les balades, les visites de musées, les rencontres, etc.

Le type de récit pour lequel vous opterez définira donc les grandes parties de l'histoire : s'il est linéaire, chaque journée ou chaque semaine donnera lieu à une partie, tandis que des sujets (rubriques) rythmeront le récit à caractère thématique. Encore faut-il, pour figer ce découpage, avoir bien en tête les éléments qui serviront à illustrer l'application : les parties doivent être équilibrées, et pour cela présenter des volumes d'informations équivalents.

❸ Concevoir l'interface

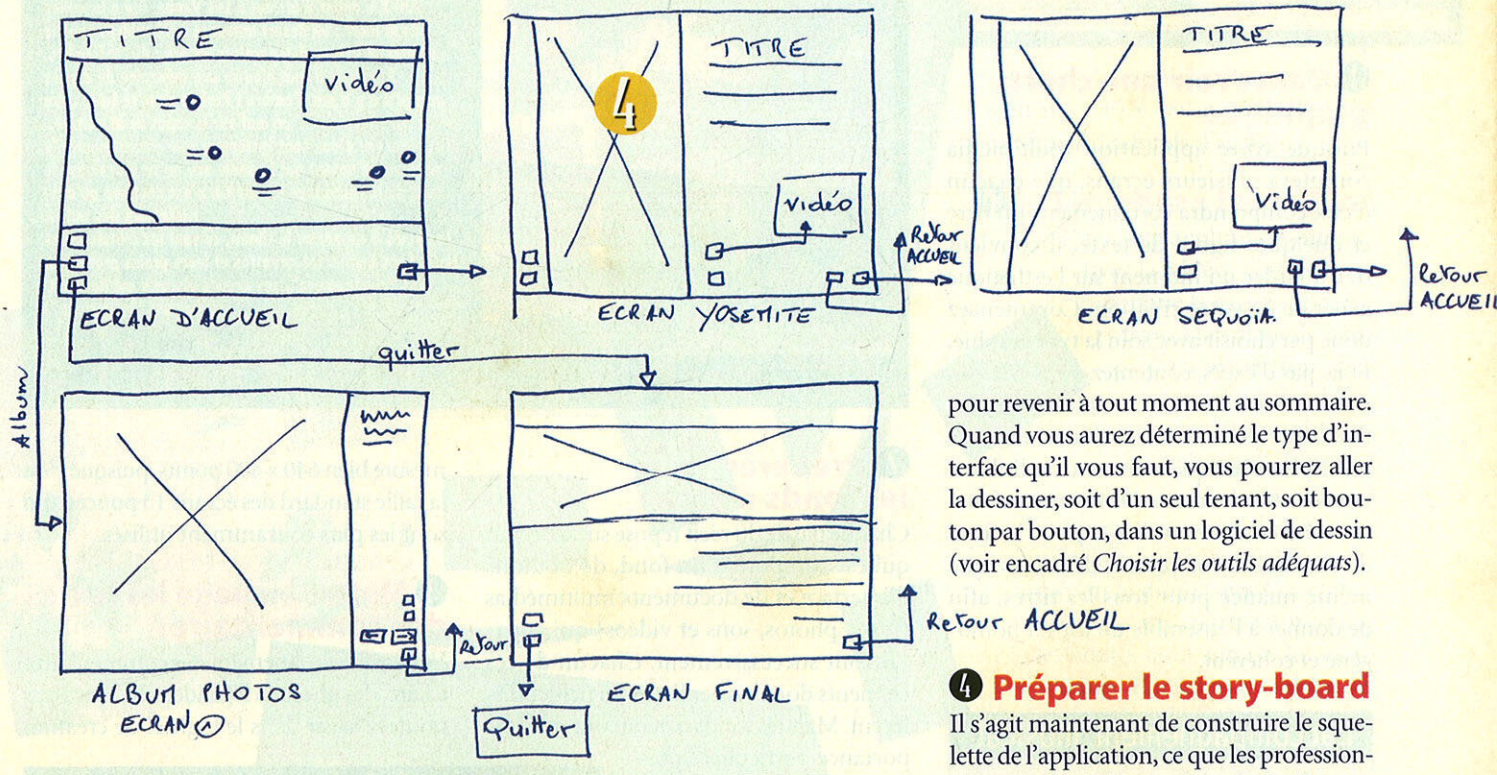
Là, il s'agit de réfléchir... pour ne pas faire n'importe quoi. L'interface de pilotage, c'est-à-dire la panoplie de boutons qui permet de naviguer dans l'application, est un élément – si ce n'est l'élément – essentiel dans une application multimédia. Elle doit être présente sur la plupart, voire sur la to-



talité des écrans. Les boutons sont censés se passer au maximum de commentaires : s'ils sont identifiés par des dessins ou des symboles, ces derniers doivent être évocateurs. N'oubliez pas : un contenu sobre et une interface dépouillée sont préférables à une irruption de boutons donnant accès à des kilos d'informations.

En ce qui concerne notre récit de voyage interactif, deux voies sont possibles. Avec un récit linéaire, rien ne vaut une palette de navigation classique, inspirée du panneau de commande des lecteurs de disques compacts, qui comprend quatre boutons : un premier pour passer à l'écran suivant, un deuxième pour revenir à l'écran précédent, un troisième pour remonter au niveau d'accueil (le sommaire) et un quatrième pour quitter l'application.

L'autre solution est de consacrer un bouton par famille de données multimédias : un pour consulter les documents de type texte, un pour les photos, un autre pour les vidéos et, si besoin est, un dernier pour les documents uniquement sonores. Ce qui n'exclut pas la présence d'un bouton pour quitter l'application ni d'un autre pour revenir à tout moment au sommaire. Quand vous aurez déterminé le type d'interface qu'il vous faut, vous pourrez aller la dessiner, soit d'un seul tenant, soit bouton par bouton, dans un logiciel de dessin (voir encadré *Choisir les outils adéquats*).



4 Préparer le story-board

Il s'agit maintenant de construire le squelette de l'application, ce que les professionnels nomment le story-board. Quelles que soient vos aptitudes graphiques, armez-vous d'une feuille et d'un crayon. A partir de votre synopsis, décomposez votre récit en écrans, en consacrant un écran à chacune des parties que vous avez définies. A ce stade, commencez à envisager l'emplacement des photographies, des vidéos et des textes, et surtout celui des boutons de navigation. Outre la prémaquette des écrans, votre story-board doit aussi faire apparaître les liens entre les écrans et représenter l'arborescence générale de l'application.

Choisir les outils adéquats

- En plus de votre traitement de texte, il vous faudra un logiciel de dessin ou de retouche d'images pour concevoir les différents écrans de votre application. Peu importe quel logiciel, à condition qu'il vous permette d'enregistrer vos créations au format Pict sur Macintosh, et BMP sur PC.
- Si le dessin n'est pas votre fort, n'hésitez pas à faire appel à un petit logiciel de capture d'écran. Avec lui vous pourrez «capturer» les interfaces de vos logiciels favoris. En les recadrant et en les retouchant, vous obtiendrez de beaux boutons de navigation dignes des logiciels professionnels !

2 Réunir les données

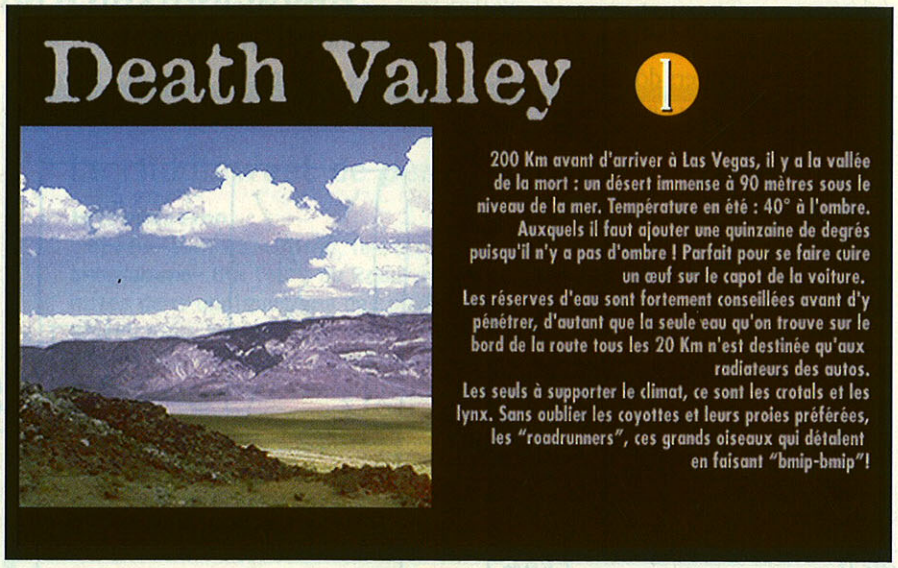
L'une des clefs pour réussir votre récit, c'est d'employer des documents visuels ou sonores de bonne qualité. Et pour cela, il vous faudra y consacrer du temps !

❶ Concevoir une charte graphique

Puisque votre application multimédia comptera plusieurs écrans, que chacun d'eux comprendra certainement un titre et quelques lignes de texte, il convient de s'attarder un moment sur l'esthétique générale de votre création. Commencez donc par choisir avec soin la typographie. Et là, pas d'excès, contentez-vous de deux polices de caractères : une plus ou moins fantaisiste pour les titres des écrans, une autre plus classique – en tout cas lisible – pour le reste des textes. De même, en fonction des couleurs utilisées pour le fond de chacun de vos écrans, définissez une même nuance pour tous les titres, afin de donner à l'ensemble un aspect homogène et cohérent.

L'accompagnement musical

Un fond sonore est toujours le bienvenu dans une application multimédia. A condition qu'il soit doux (évitez le rock dur) et que le volume ne soit pas trop élevé. Vous pouvez ainsi numériser un CD-ROM de votre discothèque (voir Fiche pratique Numériser une séquence sonore à partir d'un CD audio). Mais compte tenu du poids des fichiers audio, mieux vaut se contenter d'un petit extrait de quelques secondes, que l'on fera tourner en boucle.

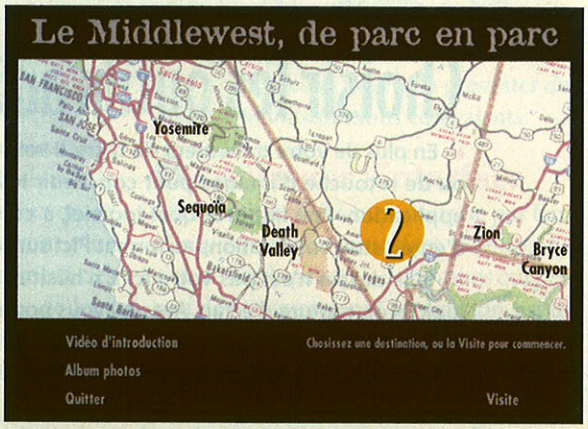


❷ Préparer les fonds d'écran

Chaque partie du récit repose sur un écran qui est composé d'un fond, de boutons d'interface et de documents multimédias (texte, photos, sons et vidéos) qui apparaîtront successivement. Chacun de ces éléments doit donner lieu à un fichier différent. Mais les fonds d'écran ont une importance particulière puisqu'ils doivent rester affichés pendant plusieurs minutes et être recouverts par les divers documents. S'il doit y avoir du texte sur ces fonds, n'hésitez pas à diminuer leur intensité (en augmentant la luminosité dans votre logiciel de retouche) pour que les caractères demeurent lisibles. Enfin, et pour aller plus vite, veillez à ce que chaque fond d'écran mesure bien 640 x 480 points, puisque c'est la taille standard des écrans 13 pouces, qui sont les plus couramment utilisés.

❸ Mettre en page les textes des commentaires

Vous avez certainement des commentaires à faire, des photos à légender, etc., que vous pourrez saisir dans le logiciel de création



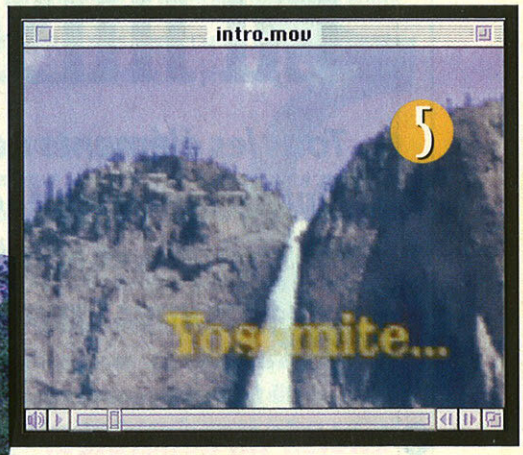
d'applications multimédias. Cependant, la méthode la plus simple consiste à les composer en même temps que les fonds d'écran, dans le logiciel de dessin ou de retouche d'images. Et cela reste la meilleure façon d'ajuster la taille des zones de texte et des caractères qui s'inscriront dedans, aux fonds d'écran sur lesquels ils devront s'afficher. Néanmoins, n'intégrez pas les textes à ces fonds d'écran : enregistrez-les un à un comme des images, dans des fichiers indépendants.

3

Ce fut longtemps la terre d'asile des mormons qui fuyaient les persécutions. Zion (prononcez "Zaïonne") c'est un canyon étroit d'à peine 11 km de largeur, avec des montagnes immenses et abruptes. C'est pourquoi on le compare souvent à un pays de géants.
Et comme c'est très petit en superficie, il y a toujours plein de visiteurs. Surtout le 25 août, jour anniversaire, où l'entrée est gratuite.

4 Sélectionner les photos

Votre subjectivité est ici largement de mise : vous êtes en effet seul maître du choix des images qui illustreront votre application multimédia. Toutefois, quelques remarques s'imposent. D'abord, et même si cela vous semble aller de soi, veillez à ce que les photos présentent toutes un réel intérêt. Elles ne sont pas là uniquement pour leur esthétique, elles doivent apporter une information. N'hésitez pas à demander l'avis de votre entourage. Vous découvrirez alors que certaines des photos que vous avez choisies ne «causent» pas forcément à tout le monde ! Faites attention qu'elles ne fassent pas doublon avec des images vidéo que vous souhaitez intégrer au récit. Si, malgré cette première sélection, il vous reste entre les mains plus d'une quinzaine d'images, pensez peut-être à en regrouper une bonne partie dans un «album photo», quelque part dans votre application. Enfin, modifiez leurs dimensions ou recadrez-les pour qu'elles ne dépassent pas 640 x 480 points... la taille maximale des fonds d'écran.



5 «Dérusher» les vidéos

Dans une application interactive, la vidéo c'est un peu comme la cerise sur le gâteau. Mais il ne doit pas y en avoir trop, sans quoi c'est l'indigestion ! Tout vidéaste amateur ayant «l'enregistrement facile», un tri sérieux s'impose au moment de l'acquisition (de la numérisation) des images vidéo sur le disque dur. Contentez-vous de plans courts, et montez-les bout à bout autour du même thème. Eliminez d'emblée les plans avec des mouvements de caméra trop brusques ou des zooms : ils produisent des images saccadées une fois que les films sont numérisés. Le microphone des caméscopes enregistre tous les bruits environnants. Pour le meilleur et pour le pire. Si cette cacophonie vous déplaît, n'hésitez pas à supprimer la bande-son originale et à la remplacer par un commentaire enregistré avec un microphone relié à votre ordinateur. Quels que soient la carte et le logiciel d'acquisition vidéo que vous avez utilisés, terminez en enregistrant vos séquences au format QuickTime (MOV sur PC) ou AVI.

3 La mise en scène

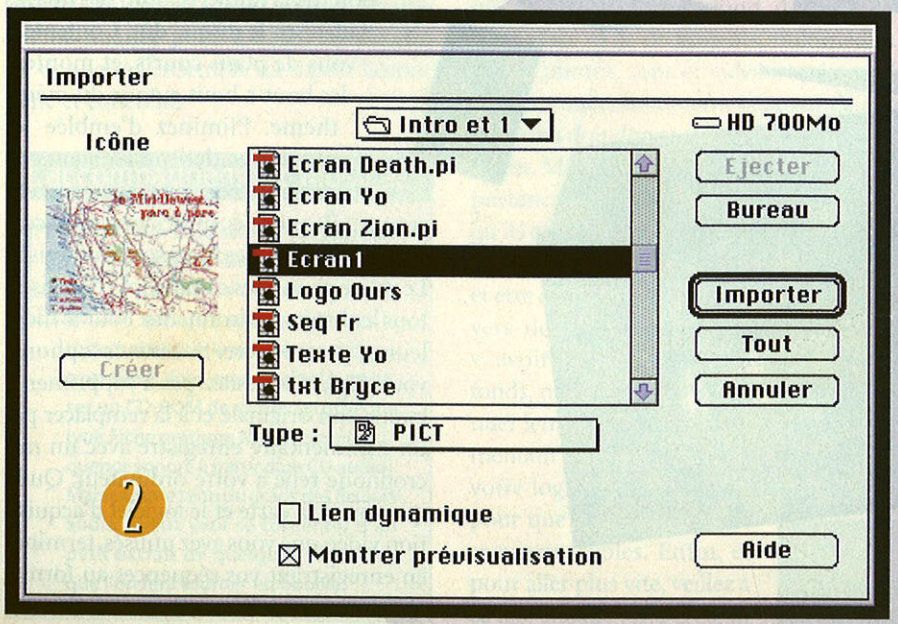
Tous les éléments de l'application sont prêts. Reste l'essentiel : l'intégration des photos, des sons et des textes, en fonction du scénario, et la gestion de l'interactivité, qu'il faut maintenant programmer. Premiers pas avec Macromedia Director.

❶ Choisir un générateur d'applications interactives

Autant vous le dire tout de suite : en règle générale, les générateurs d'applications interactives se programment. Normal. Sinon, comment signifier qu'un bouton X doit déclencher la vidéo Y ou enchaîner sur l'écran Z? Rassurez-vous tout de même, si le recours à un langage de programmation est souvent de rigueur, le vocabulaire de ce dernier reste simple tant qu'on ne cherche pas à réaliser des effets très spéciaux.

Pour cette application, nous avons fait appel à Macromedia Director. C'est le plus sophistiqué et le plus artistique des logiciels de sa catégorie. La version limitée que

vous trouverez sur le CD-ROM vous invitera à vous initier au maniement du logiciel, mais vous ne pourrez pas enregistrer votre œuvre. Où alors utilisez sa version commerciale, si vous êtes mordu et fortuné (elle coûte un peu plus de 6 000 F TTC), ou un autre logiciel de création d'applications multimédias (voir l'article *Onze applications pour créer vos applications multimédias*).



❷ Importer les éléments dans la fenêtre Distribution

Director est un logiciel consciencieux et ordonné. Pour pouvoir intégrer tous vos éléments (photos, fonds d'écran, vidéos, sons, etc.), ceux-ci doivent être regroupés dans un seul et même dossier. Lancez Director et dans le menu Fenêtre ouvrez Distribution. Puis, à partir du menu Fichier, importez les éléments par type de fichiers (les éléments graphiques au format Pict sur Mac ou BMP sur PC, les vidéos au format QuickTime sur Mac et ou AVI sur PC, les sons, etc.). Tous ces éléments vont remplir la fenêtre Distribution et s'afficher sous la forme d'une vignette à l'intérieur des petites cases prévues à cet effet.

❸ Créer l'écran d'accueil

L'écran d'accueil n'est ni plus ni moins qu'un sommaire. Il doit comporter suffisamment de boutons pour permettre une consultation linéaire du récit ou un accès immédiat à ces différentes parties. Dans le cas d'un voyage, le fond idéal, c'est une carte. Enregistré comme une image, rien n'est plus simple que de placer ce fond dans la fenêtre Scénario. Commencez par cliquer sur la première case de la piste 1. Puis, dans la fenêtre Distribution, sélectionnez le fond de l'écran d'accueil et insérez-le grâce à la commande Distribution vers

La philosophie de Macromedia Director

Pour un néophyte, Macromedia Director se révèle ardu. Sauf à l'utiliser au minimum de ses possibilités (ce que nous avons fait pour cette application multimédia), et à en cerner la philosophie.

Le plus complexe dans Director, ce sont ses trois niveaux différents de scripts : les premiers sont liés aux objets (un bouton doit déclencher une action) ; les deuxièmes aux « frames », c'est-à-dire aux écrans (l'application doit s'arrêter sur un écran et attendre un clic de l'utilisateur avant de redémarrer) ; les derniers à l'ensemble d'une application (un échantillon sonore doit tourner en boucle durant toute l'application).

L'élément de base du fonctionnement de Director est le menu Fenêtre ❶. Celui-ci permet d'afficher les principaux éléments :

– la Scène ❷, où est jouée l'application que l'on réalise ;

– le Tableau de commande ❸, qui permet de piloter la « bête » grâce à son interface calquée sur celle d'une chaîne stéréo avec des boutons pour lire, stopper, avancer et reculer ;

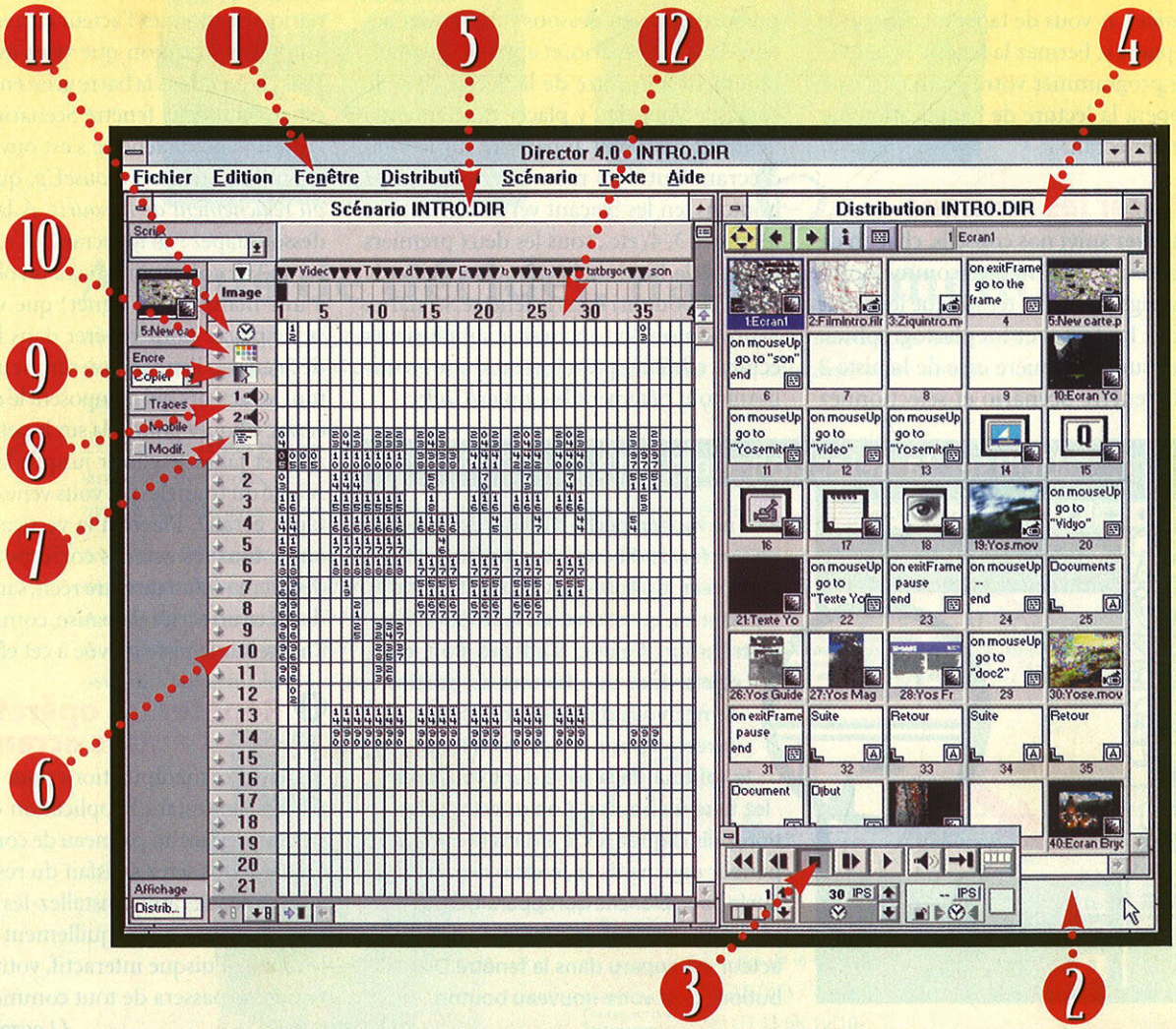
– la Distribution ❹, une bibliothèque où sont stockés tous les « acteurs » (fichiers et objets utilisés dans l'application) ;

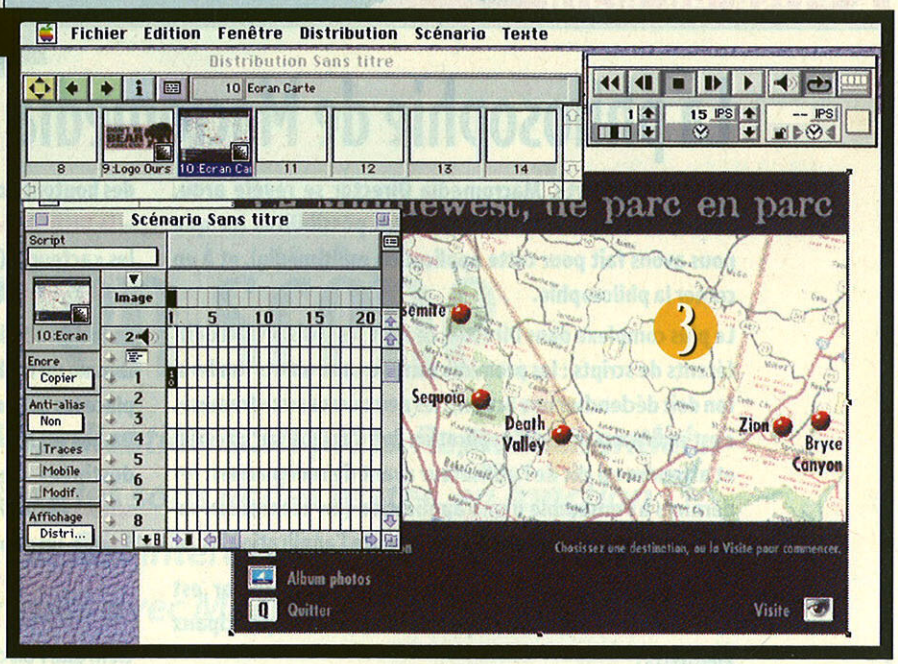
– le Scénario ❺, sorte de plan de montage de l'application.

La fenêtre Scénario est la plus importante. Elle se présente comme un tableau, avec en abscisse des pistes où vont prendre place les acteurs.

De bas en haut, on trouve d'abord quarante-huit pistes ❻ destinées aux images, boutons et vidéos, une pour les scripts ❼ (petits bouts de programme), deux pour les fichiers son ❽, une pour les effets de transitions ❾, une pour les palettes de couleurs ❿ et celle du haut pour le tempo ⓫.

L'axe des ordonnées ⓬ symbolise le défilement de l'application, que l'on calcule non pas en secondes mais en « frames », c'est-à-dire en images par seconde. Autrement dit tous les éléments placés dans la fenêtre Scénario sur un même axe vertical seront affichés au même moment.





Scénario du menu Distribution. Sur la piste 1, la première case est remplie et affiche le numéro 01, puisque c'est le premier acteur que l'on a mis en place.

Maintenant, si vous affichez le Tableau de commande et que vous cliquez sur le bouton Lecture, vous apercevrez rapidement le fond d'écran sur la Scène et puis… plus rien. Normal, il n'est présent que sur la première « frame » de l'application, alors que la tête de lecture de Director continue à défiler dans un Scénario vide. Autrement dit, il faut arrêter le défilement sur le fond d'écran grâce à une pause. Pour cela sélectionnez la première case de la piste réservée aux scripts de « frames », juste au-dessus de la piste affichant le numéro 1. Puis cliquez sur la barre grise en relief en haut de cette fenêtre. Une petite boîte s'ouvre affichant une phrase de script *(on exit frame)*. A vous de taper en dessous le mot « pause ». Fermez la fenêtre : vous venez de programmer votre premier script. Il stoppera la lecture de l'application sur le premier écran.

4 Placer les boutons

Si vous avez suivi nos conseils, chacun de vos boutons a été importé comme un fichier image en même temps que les fonds d'écrans, les textes et les photographies. Cliquez sur la première case de la piste 2 dans la fenêtre Scénario et sélectionnez dans la fenêtre Distribution le bouton que vous avez créé pour passer à l'écran suivant. Grâce à la commande Distribution vers Scénario du menu Distribution, il va prendre place en dessous du premier acteur dans le Scénario, et apparaître simultanément au centre de la Scène. Avec la souris, à vous de l'y placer exactement à l'endroit où il doit apparaître sur le fond d'écran. Faites de même avec les autres boutons, en les plaçant verticalement sur les pistes 3, 4, etc., sous les deux premiers acteurs (le fond de l'écran d'accueil et le premier bouton) dans la fenêtre Scénario. Si un bouton doit apparaître sur plusieurs écrans, n'hésitez pas à le reproduire en utilisant tout bêtement le Copier/Coller.

5 Programmer les boutons

Maintenant, il faut que les boutons « interagissent ». Pour cela, il faut les programmer en leur affectant un script. Dans le Scénario, sélectionnez l'acteur correspondant au premier bouton que vous avez placé. Puis cliquez dans la barre grise en relief qui est en haut de la fenêtre Scénario. A nouveau une petite fenêtre s'est ouverte, affichant la phrase *on mouseUp*, qui signifie *au relâchement de la souris*. A la ligne en dessous tapez : go to "ecran2". L'expression ecran2 ne correspond pas à un objet, mais à une marque (un signet) que vous allez venir placer pour repérer dans la fenêtre de Scénario l'endroit où seront introduits tous les acteurs qui composent le deuxième écran. Cliquez pour cela sur le petit triangle noir, et faites-le glisser jusqu'à la frame 5. A côté du triangle que vous venez de créer, tapez ecran2. Placez à la verticale du triangle tous les acteurs correspondant au deuxième écran de votre récit, sans oublier de créer un script de pause, comme tout à l'heure sur la piste prévue à cet effet.

6 Répéter les opérations pour les autres écrans

Répétez ces manipulations pour les autres parties, en testant l'application de temps en temps grâce au panneau de commande. Quand vous serez satisfait du résultat, invitez quelques amis, installez-les devant le micro, et partez tranquillement préparer le dîner... Puisque interactif, votre récit de voyage se passera de tout commentaire.

/ Laurent Clause

Utiliser la sélection flottante

Rien ne vous empêche d'utiliser des zones de vos fonds d'écran comme boutons. Pour cela, double-cliquez sur le fond d'écran en question dans la fenêtre Distribution. Celui-ci s'affiche alors en grand dans une fenêtre de dessin. Armez-vous d'un outil de sélection (le rectangle ou le lasso) et définissez le contour de la zone dont vous voulez faire un bouton. Copiez cette sélection, puis cliquez sur le + dans le coin supérieur gauche de la fenêtre de dessin. Sur la page blanche qui apparaît, collez la sélection. Puis fermez la fenêtre. Un autre acteur est apparu dans la fenêtre Distribution : c'est votre nouveau bouton.

SIM ISLE

Missions Dans La Forêt Tropicale

ECONOMIE ou ECOLOGIE ?

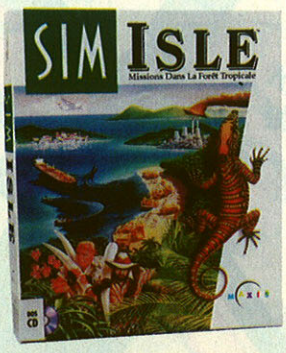
Imaginez que vous contrôlez une terre contenant une grande partie des ressources naturelles mondiales.
Comment allez-vous utiliser ce pouvoir?
Allez-vous vous battre pour protéger les espèces en voie de disparition et les forêts tropicales.... ou allez-vous détruire, creuser et brûler pour vous emparer des richesses naturelles enfouies dans le sous-sol ?

A vous de décider, naturellement.

Avec SimIsle vous êtes le Roi de la Forêt Tropicale. Mais attention car les mineurs, les braconniers, les touristes, les pollueurs et les écologistes rivalisent d'imagination pour détourner votre attention ou vos ressources.

Explorez les larges plaines côtières, les hauts plateaux de montagne, une carte en 3D vous permet de zoomer sur le sol des forêts de 25 îles différentes. Faites appel à toute votre intelligence car chaque scénario vous mettra au défi, avec la vie sauvage à protéger, les marées noires à éviter...

Avec une équipe de spécialistes sous vos ordres, vous allez vous embarquer pour plusieurs missions qui décideront du sort d'une série de forêts tropicales sur des îles.
A vous de contrôler l'équilibre entre écologie et économie.
A vous de décider qui survivra et qui disparaîtra. Et quand toutes vos décisions seront prises et mises en oeuvre, vous serez le Roi d'une forêt tropicale ou d'une terre dévastée.



MAXIS

Virgin INTERACTIVE entertainment

Distribué par Virgin Interactive Entertainment
233 rue de la Croix Nivert
75015 Paris
Tel: (1) 53 68 10 10

Service lecteurs n° 16

Action

A faire soi-même

La clinique des phot

PC
MAC
facile

La photo c'est sympa, mais l'art est difficile... Que de mauvaises surprises à la réception de vos tirages papier ou de vos diapositives ! Heureusement, votre micro-ordinateur va vous permettre de « tricher » et de faire de vos photos ratées des chefs-d'œuvre que vous serez fiers d'exhiber. Suivez notre guide au pays de la retouche d'images.

os ratées

UELLE DÉCEPTION en découvrant vos photographies à la sortie du laboratoire de votre quartier ! Hélas, il faut bien avouer que sur les trente-six poses que comptait la pellicule, seules deux ou trois photos sont dignes d'intérêt. On ne peut pas dire que les autres soient franchement mauvaises, mais à chaque fois un petit détail ou un mauvais cadrage empêche de les classer dans la catégorie «bonnes photos». Faut-il pour autant chercher la poubelle urbaine la plus proche pour se débarrasser de ces mauvais souvenirs ? Non, bien sûr. Mais faute de pouvoir remonter le temps pour refaire les clichés, il ne vous reste plus qu'à «reprendre» ces photos avec votre ordinateur pour les améliorer, voire même pour en créer de nouvelles à partir de ces dernières. Le tout grâce à la magie de la retouche d'images.

Pour cela, dans un premier temps il va vous falloir numériser vos photos. Autrement dit les convertir en données informatiques. Cette phase passe obligatoirement par un dispositif électronique, le scanner, qui, grâce à son faisceau laser, se charge de traduire les valeurs de couleurs de l'image dans le langage de l'ordinateur. Là, deux possibilités : soit vous vous équipez d'un petit scanner, ce qui vous coûtera entre 1 000 et 6 000 F TTC (selon que vous optez pour le noir et blanc ou la couleur et que vous choisissez un modèle à main ou de bureau) ; soit vous sous-traitez cette phase de numérisation à des professionnels qui vous fourniront les fichiers de vos images sur un support magnéto-optique tel qu'un Photo CD (voir encadré ci-contre et Fiche pratique *Photo CD mode d'emploi*).

SUR NOTRE CD-ROM

Retrouvez sur notre CD-ROM les images d'exemples que nous avons utilisées pour notre application, accompagnées de quelques autres que vous pourrez librement exploiter pour vous initier à la retouche et au photomontage.

- Nous livrons aussi un certain nombre d'outils du domaine public pour Mac ou pour PC, qui vous feront découvrir le monde fabuleux de la retouche d'images.
- Dans le Village, rendez-vous dans l'Atelier, où vous attend un dossier intitulé La Clinique des photos ratées. L'icône Copier vous permet de charger sur votre disque dur tout ou partie des fichiers utilisés.
- Plus rapidement, vous pouvez, à partir du Gestionnaire de fichiers de Windows, ouvrir directement le répertoire Ateliers/Clinique du CD-ROM, et copier sur votre disque dur les fichiers qui vous intéressent.

CONFIGURATION MINIMALE

PC 486 à 33 MHz, 8 Mo de RAM, disque dur de 250 Mo, écran 14", carte graphique SVGA. Mac 68030, 8 Mo de RAM, disque dur de 250 Mo, écran 13".

LOGICIELS NÉCESSAIRES

Pour un scanner, les logiciels fournis avec celui-ci suffisent. Pour nos exemples, nous avons utilisé Image Pals pour PC. Si vous optez pour le Photo CD, votre logiciel de retouche doit accepter le format PCD (Corel Photo Paint, Micrografx Picture Publisher, Paintshop Pro sur PC ou Adobe Photoshop sur Mac et PC)

MATÉRIAUX DE BASE

Photos sur papier et images numérisées.

▶ Numérisation

Scanner ou Photo CD ?

Pour faire de la retouche d'images sur son micro-ordinateur, il faut des images numérisées... On les obtient soit par ses propres soins grâce à un scanner, soit en passant par un prestataire de services qui vous les livre sur un Photo CD. Pour un scanner couleur, il faut compter environ 2 500 F TTC dans le monde PC, et 4 000 F TTC dans le monde Macintosh.

Qu'il s'agisse d'un modèle à main ou à plat (de bureau), les avantages d'un scanner sont doubles. D'abord il est toujours livré avec un logiciel de retouche d'images. Ensuite il permet aussi de numériser des pages de texte, en faisant le plus souvent de la reconnaissance de caractères : ce n'est plus l'image du document qui est enregistrée, mais un fichier de texte récupérable de façon classique avec n'importe quel logiciel de traitement de texte.

En revanche, la qualité de numérisation d'un scanner grand public est quatre fois inférieure à celle des scanners professionnels (utilisés pour les Photo CD). Et les photos numériques obtenues avec ces appareils bon marché supportent mal l'impression au-delà du quart de page, contrairement à celles du Photo CD. Reste que pour lire un Photo CD il faut un lecteur de CD-ROM et des logiciels spécifiques reconnaissant le format PCD (voir Fiche *Photo CD mode d'emploi*).

1 Gommer des détails

Un poteau électrique mal placé, une ombre indésirable, un vieux pneu au milieu des pâquerettes, ce sont les plus courants des «accidents» de photographie. Une seule solution : é-li-mi-ner !

❶ Identifier les zones à retoucher

L'image présente certainement plusieurs détails fâcheux. Prenez donc le temps d'examiner votre cliché et d'identifier les éléments indésirables. Sur notre photo, ils sont au nombre de trois : un bout de chaussure dans le dos de l'enfant, un pied en haut à gauche derrière sa tête, l'ombre d'une jambe dans le prolongement de son nez.

Qu'est-ce que l'outil Clone ?

L'outil Clone (ou Tampon) permet de dupliquer une zone de l'image. Son fonctionnement est simple : il suffit de cliquer sur un point de l'image, tout en tenant la touche Maj enfoncée, puis de déplacer le curseur jusqu'au point où l'on désire commencer à dessiner. La partie de l'image comprise entre ces deux points est la zone qui peut être dupliquée. Il n'y a plus qu'à régler l'épaisseur de l'outil et, si les options le permettent, son opacité (pour donner plus ou moins de transparence). Vous pouvez alors commencer à reproduire la zone définie.

❷ «Cloner» pour remplacer

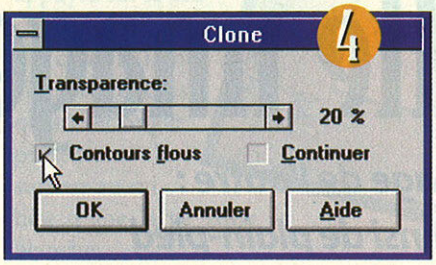
Pour éliminer ces détails, nous allons utiliser l'outil Clone (ou Tampon) du logiciel de retouche (voir encadré ci-contre). Commencez par le détail le plus simple : le bout de chaussure. Prenez la loupe pour agrandir la vue en faisant en sorte de continuer à visualiser la roche autour de la chaussure. Appuyez sur la touche Maj et cliquez sur la souris pour définir le point d'origine quelque part sur le rocher. Relâchez la touche Maj, placez le curseur sur la chaussure et dessinez dessus. La roche remplace peu à peu la chaussure. Dessinez de gauche à droite en augmentant le facteur de zoom en vous rapprochant de l'enfant, et veillez à ne pas effacer son dos. Pour cela vous pouvez réduire la taille du pinceau.

❸ Reconstituer de la matière

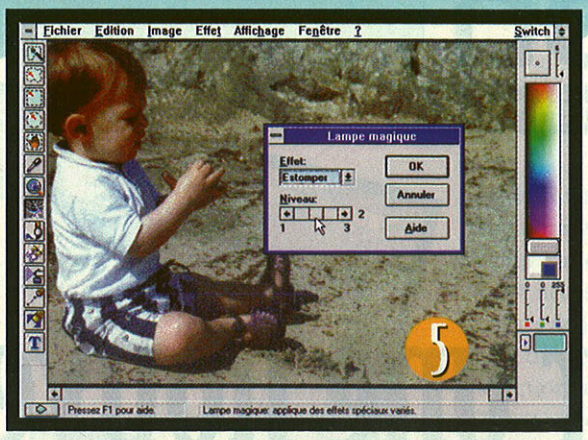
Effacer le pied demande plus de soins : il s'agit de créer de la matière sur une surface beaucoup plus importante que précédemment. Il faut donc définir une zone de clonage plus large. De plus, pour éviter d'effacer des détails tels que les cheveux de l'enfant, vous allez devoir agrandir la vue et «cloner» par petits bouts. Si bien qu'à un moment une des zones que vous dupliquerez se trouvera être une de celles que vous avez déjà modifiées. Et là, danger : le double clonage donne rarement de bons résultats,

à moins bien sur que la première duplication soit parfaite.

Pour obtenir un rendu réaliste, il faut éviter les mouvements de souris trop



grands ou trop petits ; ensuite, essayez de toujours garder une vue globale de la zone de travail pour que la matière, les ombres et les éclairages aient une continuité naturelle. N'hésitez donc pas à aller cloner une teinte ou une matière à un endroit de l'image, même éloigné. Dites-vous qu'il s'agit d'une véritable restauration d'image et non d'un vague rebouchage.



4 Adoucir les contours

Il ne reste qu'une zone d'ombre rebelle au bout du nez. Le travail de retouche doit être ici très fin car l'ombre n'est pas un défaut en soi : en dessous il y a de la matière (la roche) que l'on souhaite faire réapparaître. Pour cela il convient d'affiner les paramètres de l'outil Clone. Si votre logiciel le permet (c'est le cas de la plupart d'entre eux), optez pour des « contours flous » et réglez la transparence de l'outil à 20 %. Procédez par étape, en sélectionnant une zone d'origine au-dessus, puis une autre en dessous de l'ombre et en atténuant progressivement l'ombre. Donnez un mouvement particulier en appliquant l'outil Clone, pour respecter les lignes obliques de la roche.

5 Affiner les retouches

L'essentiel de la retouche est terminé. Encore faut-il affiner l'image pour supprimer les effets de trames ou les taches indésirables aux endroits traités. Deux solutions : recommencer à cloner (mais attention au double clonage), ou utiliser la fonction destinée à estomper les détails, baptisée Lampe magique dans certains logiciels. Double-cliquez sur son icône, et réglez l'« estompage » de la lampe à 2. Après avoir choisi une taille de pinceau moyenne, estompez les zones trop contrastées retouchées précédemment.

6 Eclaircir en estompant

La Lampe magique, ou fonction d'estompage, va permettre d'éclaircir le devant du visage, assombri par une ombre un peu forte. Réglez son effet d'estompage sur 1 avec une taille de pinceau de 10. Appliquez l'outil en essayant de ne jamais repasser deux fois au même endroit : l'éclaircissement deviendrait trop fort. Si vous dérapez un peu vous pourrez toujours vous rattraper en réglant la lampe magique à l'inverse pour assombrir.

/ Laurent Clause

▶ Pense-bête

Réussir la numérisation des photos

1 Commencez par faire un peu de ménage : un coup de chiffon antistatique sur la vitre du scanner de bureau ou sur la fenêtre du scanner à main pour ôter les poussières, accompagné d'un peu d'alcool à brûler ou d'alcool à 90° si les taches sont tenaces. Voir aussi notre Fiche pratique pour l'installation du scanner à main.

2 Si vous avez un scanner de bureau (à plat), positionnez bien votre photo sur la vitre d'exposition, pour éviter d'avoir *a posteriori* à redresser l'image numérisée avec le logiciel de retouche. Si vous utilisez un scanner à main, exercez-vous à déplacer lentement l'appareil de haut en bas sur la photo, car tout zigzag pendant la numérisation altérera l'image numérique.

3 A quoi bon numériser en couleurs un document en noir et blanc, sinon à perdre du temps. Parmi les modes de numérisation que propose le scanner, choisissez celui qui correspond à l'image que vous souhaitez numériser : noir et blanc (pour un dessin au trait ou un texte), niveaux de gris (pour une photo en noir et blanc) ou en couleurs.

4 Interrogez-vous sur la résolution, autrement dit sur la qualité que doit avoir l'image numérisée. Si vous souhaitez au final imprimer vos images, poussez la résolution du scanner au maximum (entre 600 et 2 400 ppp). Si vous voulez uniquement les consulter à l'écran, une résolution de 72 ppp suffira.

5 Avec un scanner de bureau, l'option de prévisualisation permet de numériser grossièrement, mais rapidement, un document. Ensuite, vous pouvez sélectionner avec précision la partie du document à numériser. Sur les modèles à main, cette option équivaut à un essai qui permet de reparamétrer correctement le scanner.

6 En calibrant le scanner, c'est-à-dire en modifiant ses paramètres, vous pouvez corriger quelques défauts de l'image. Si elle vous paraît trop sombre ou trop claire, par exemple, jouez sur la luminosité ou le contraste. Sur certains logiciels vous pouvez même intervenir sur la teinte et la saturation des couleurs. Enfin, n'hésitez pas à recommencer la numérisation si besoin est. Meilleur sera le résultat, moins vous perdrez de temps à la retouche.

2 Créer une nouvelle image

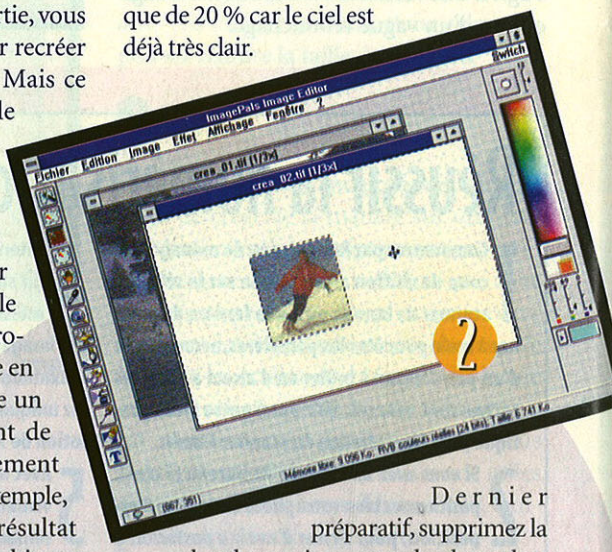
Un beau portrait d'un côté, un magnifique paysage de l'autre : quoi de plus tentant que de les marier ? Entrez ainsi de plain-pied dans le grand jeu de la manipulation d'images.

Les différentes manipulations pour améliorer directement une photographie vous ont laissé entrevoir quelques-unes des possibilités de la retouche d'images. Mais les logiciels de retouche permettent d'intervenir plus profondément sur une image : l'univers de la créativité vous est ouvert. Pour le démontrer, vous allez utiliser deux images de base, un surfeur des neiges et un paysage hivernal, pour en créer une troisième toute neuve.

❶ Analyser et équilibrer les éléments

Dommage, la position du surfeur est esthétique, mais le fond est encombré par les poteaux des télésièges. En suivant la technique décrite dans la première partie, vous pourriez les enlever un à un pour recréer un champ de neige immaculé. Mais ce serait un travail fastidieux et le résultat manquerait de toute façon de profondeur.

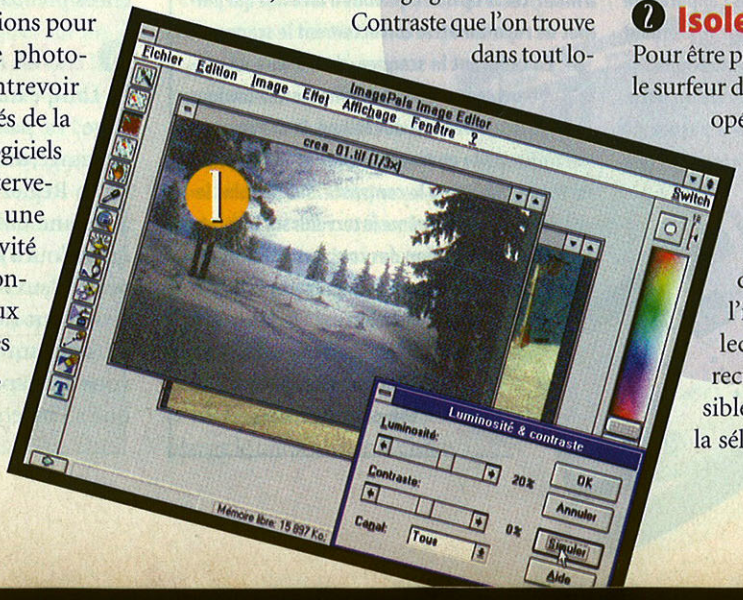
Du point de vue de la composition graphique, il est plus intéressant d'intégrer ce surfeur dans un autre paysage hivernal, le transformant ainsi en véritable professionnel adepte de la poudreuse en hors-piste. Il vous faut donc faire un montage de deux photos. Avant de commencer, regardez attentivement chacune des images : dans notre exemple, comme c'est souvent le cas, le résultat de la numérisation des photographies est trop sombre. Pour éclaircir l'image du surfeur, utilisez le réglage Luminosité & Contraste que l'on trouve dans tout logiciel de retouche, en augmentant la luminosité de 30 %. Vérifiez l'effet obtenu, peaufinez si besoin est, et validez. Faites la même manipulation avec la photo du paysage. Mais n'augmentez la luminosité que de 20 % car le ciel est déjà très clair.



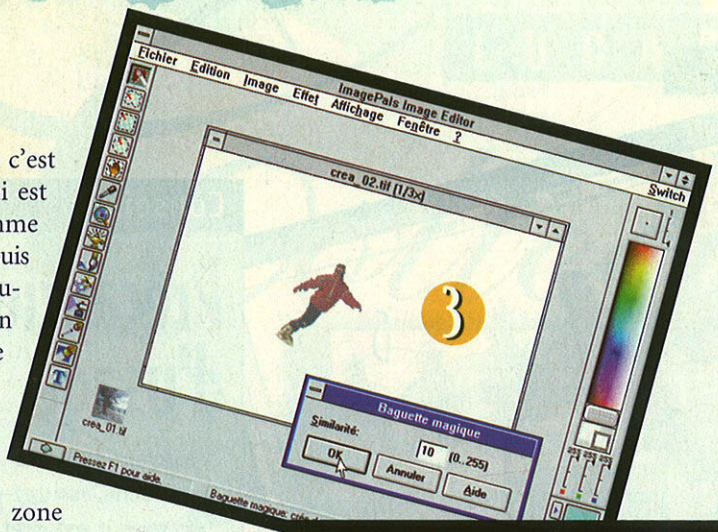
Dernier préparatif, supprimez la bordure noire autour des deux photographies grâce à l'outil de recadrage.

❷ Isoler l'objet à incruster

Pour être placé dans son nouveau paysage, le surfeur doit être isolé de son décor. Cette opération qui consiste à sélectionner précisément un élément dans une image (dite de détourage) demande un soin tout particulier. Commencez donc par ôter le plus gros de l'image en utilisant l'outil de sélection rectangulaire. Tracez un rectangle qui encadre le plus possible le personnage, puis inversez la sélection. Vérifiez dans la palette



de couleurs que c'est bien le blanc qui est sélectionné comme couleur de fond, puis appuyez sur la touche de suppression du clavier. Il ne vous reste plus qu'un rectangle présentant le surfeur au milieu d'une large zone blanche.



❸ Réaliser le détourage

Pour terminer de «découper» le personnage, il convient d'agrandir la vue au maximum jusqu'à l'obtenir en plein écran. Armez-vous de l'outil de sélection à main levée, qui correspond généralement à un lasso dans les logiciels de retouche. N'essayez pas de tracer le contour du surfeur en une seule fois : au moyen de la souris, c'est pour ainsi dire impossible. Procédez donc par étapes en sélectionnant et en supprimant successivement de petites zones de matière autour de votre sujet. De cette façon, si vous commettez une erreur, vous pourrez toujours annuler la dernière manipulation.

Au cours de votre minutieux travail de détourage, n'oubliez pas non plus de supprimer l'ombre du surfeur : les tons des deux images ne sont pas les mêmes, et la neige jaune sous la planche serait du plus mauvais effet sur la poudreuse bleutée du futur décor.

Qu'est-ce que la Baguette magique ?

Grand classique de la retouche, la Baguette magique permet de sélectionner tous les pixels (ce sont les points carrés qui composent l'image numérique) de la même couleur, ou approchante, qu'une couleur de référence. Cet outil ne dispose que d'un seul réglage, le seuil de sélection : plus la valeur indiquée est élevée, plus la Baguette magique est restrictive dans la sélection des pixels de couleur proche.

rer le surfeur prisonnier de sa sélection, harmoniser les couleurs du surfeur avec celles qui composent le fond. Pour cela il est nécessaire d'utiliser les options de collage du logiciel de retouche, qui permettent de rendre transparents les éléments sélectionnés. En fixant la transparence à 7 %, vous obtenez un meilleur fondu du surfeur dans le paysage. En revanche, si vous augmentez cette valeur, le fond se verra à travers le corps du surfeur.

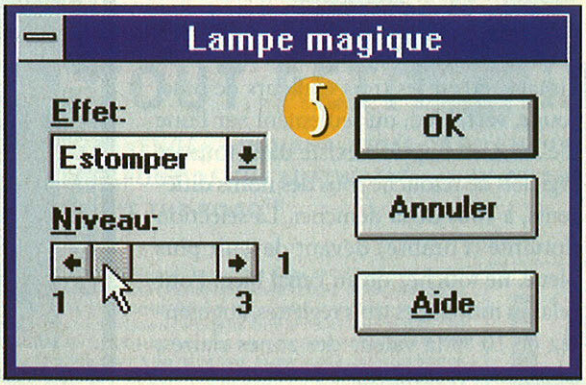
❹ Intégrer le nouvel élément au décor

Une fois le surfeur parfaitement détouré, il vous reste à le sélectionner et à le coller dans la photo du paysage. Double-cliquez sur la Baguette magique (voir encadré). Réglez le seuil de sélection des couleurs à 10 (le maximum), de cette façon vous ne sélectionnerez que le blanc et vous ne risquerez pas d'attraper au passage une partie du surfeur, puis validez. Amenez le curseur sur la partie blanche de l'image, et cliquez : tout le blanc du fond est sélectionné. Inversez ensuite la sélection. Le surfeur peut maintenant être copié et collé dans la seconde image.

Le personnage étant toujours sélectionné, déplacez-le vers le milieu de l'image. Encore faut-il, avant de libé-

❺ Retravailler les lumières

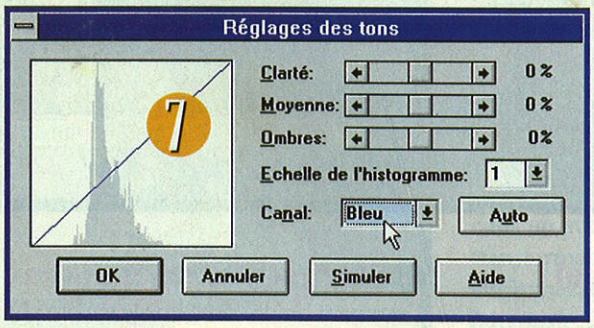
Comment rendre cette image encore plus réaliste ? D'abord en lissant le contour du surfeur dont les rebords apparaissent très découpés quand ils sont agrandis. Ensuite en ajoutant une ombre au personnage pour parfaire la composition. Estompez le contour du surfeur (voir pages précédentes). Réglez pour cela le niveau d'estompage à 1 et en maintenant le bouton



de la souris enfoncé, effectuez des petits mouvements, du paysage vers le surfeur. A certains endroits, le contraste est trop important, n'hésitez donc pas à repasser une deuxième ou une troisième fois afin d'améliorer le lissage. Si vous trouvez que vous avez trop insisté à un endroit, vous pouvez toujours annuler la dernière action.

6 Ajouter une ombre

Commencez par détourer l'ombre du surfeur sur la photo d'origine, en répétant les étapes précédentes, et collez-la sur le nouveau paysage à côté du personnage. Utilisez là encore les options de transparence avec une valeur de 30 % cette fois, pour



mieux mixer les couleurs. Mais ça ne suffit pas. Les tonalités étant différentes entre les deux images, la poudreuse reste bleutée, et l'ombre jaune.

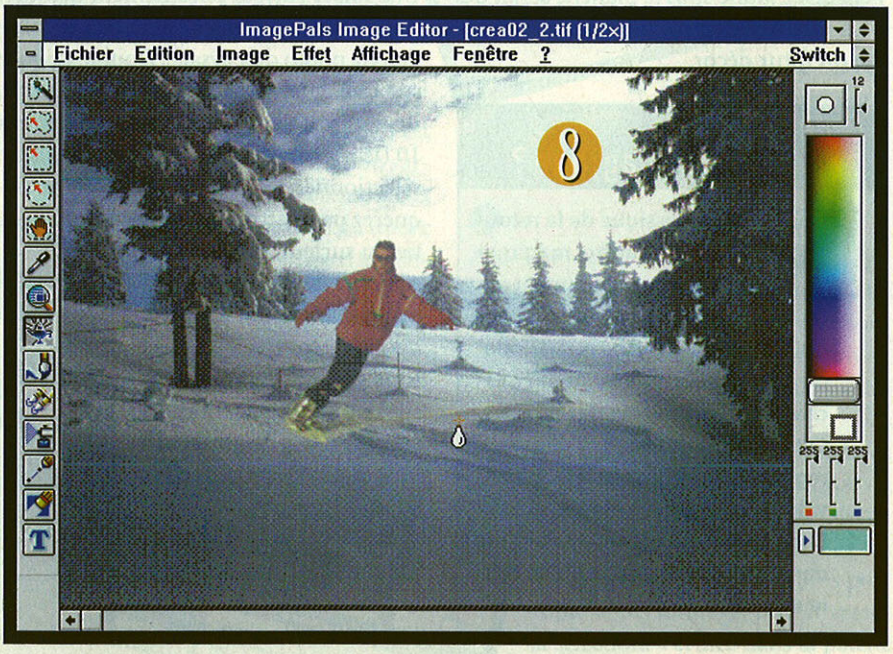
7 Rééquilibrer les tons d'ensemble

Il faut harmoniser les couleurs, en utilisant une option qui permet d'agir sur les zones claires, moyennes ou sombres de l'image, et sur les trois couleurs de base, rouge, vert, bleu, ou seulement sur l'une d'elles. Cette option existe dans tous les logiciels de retouche sous des noms différents, à vous de la dénicher. La sélection flottante (l'ombre) devant devenir plus bleue, ne touchez qu'au canal bleu. Pour cela, au moyen des trois réglettes, augmentez de 10 % la valeur des zones claires, moyennes et sombres.

8 Peaufiner l'incrustation

L'ombre est devenue légèrement bleue. Libérez la sélection et lissez ses bords en utilisant les options d'estompage comme pour le contour du surfeur. Toutefois attention, si votre ombre passe devant un piquet ou un arbuste, vous devrez retoucher légèrement l'image en la lissant plusieurs fois ou en utilisant l'outil Clone (comme dans le premier exemple) avec une valeur de transparence importante (plus de 60 %). Car une ombre n'a pas le même aspect lorsqu'elle se propage sur une aspérité de terrain. Après cette éventuelle dernière retouche, le résultat est prometteur : en quelques minutes vous êtes parvenus à transformer un surfeur débutant en un véritable pro de la glisse.

/ Pier Farrugia



Conseils

Précautions d'usage

- Avant de lancer votre logiciel de retouche, assurez-vous que votre moniteur est prêt à afficher des milliers ou des millions de couleurs.
- Au fil des retouches, n'oubliez pas de sauvegarder régulièrement votre travail.
- Rappelez-vous que vous avez toujours la possibilité d'annuler la dernière opération que vous avez effectué avec la combinaison de touches Contrôle Z sur PC ou Commande Z sur Macintosh.

LUCASArts™

Collection

149F

99F.

LES GRANDS CLASSIQUES À TOUT PETIT PRIX !

LOOM® • THE SECRET OF MONKEY ISLAND® • MONKEY ISLAND 2 LeCHUCK'S REVENGE® • INDIANA JONES® AND THE FATE OF ATLANTIS™ •THEIR FINEST HOUR : THE BATTLE OF BRITAIN® • SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE® •DAY OF THE TENTACLE™ • REBEL ASSAULT™ • SAM & MAX HIT THE ROAD™

Ubi Soft ENTERTAINMENT

28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil-sous-Bois
Retrouvez-nous sur Internet
http://www.ubisoft.com
http://www.lucasarts.com

5e SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS
SUPERGAMES
22-26 NOVEMBRE 1995
PORTE DE VERSAILLES

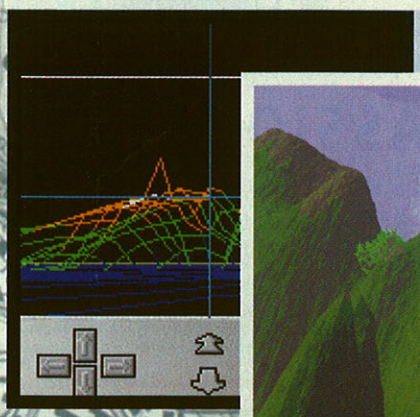
Rebel Assault game © 1993 Lucasfilm Ltd. and LucasArts Entertainment Company. Sam & Max Hit the Road game © 1993 LucasArts Entertainment Company. Day of The Tentacle game © 1993 LucasArts Entertainment Company. Indiana Jones and the Fate of Atlantis game © 1992 Lucasfilm Ltd.and LucasArts Entertainment Company. Monkey Island 2 : Le Chuck's Revenge and Secret Weapons of the Luftwaffe games ©1991 LucasArts Entertainment Company.The Secret of Monkey Island game © 1990 LucasArts Entertainment Company. Loom game © 1990 Lucasfilm Ltd. Their Finest Hour : The Battle of Britain game © 1989 Lucasfilm Ltd. All Rights Reserved. Used Under Authorization. Sam & Max Hit the Road , Monkey Island 2 : Le Chuck's Revenge, Secret Weapons of the Luftwaffe, The Secret of Monkey Island, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Loom, Their Finest Hour : The Battle of Britain and the LucasArts logo are registered trademarks of LucasArts Entertainment Company. Rebel Assault, Day of The Tentacle, LucasArts and iMUSE are trademarks of LucasArts Entertainment Company. Star Wras, Indiana Jones and Maniac Mansion are registered trademarks of Lucasfilm Ltd. Sam and Max is a trademark of Steve Purcell. iMUSE U.S. Patent No 5,315,057.

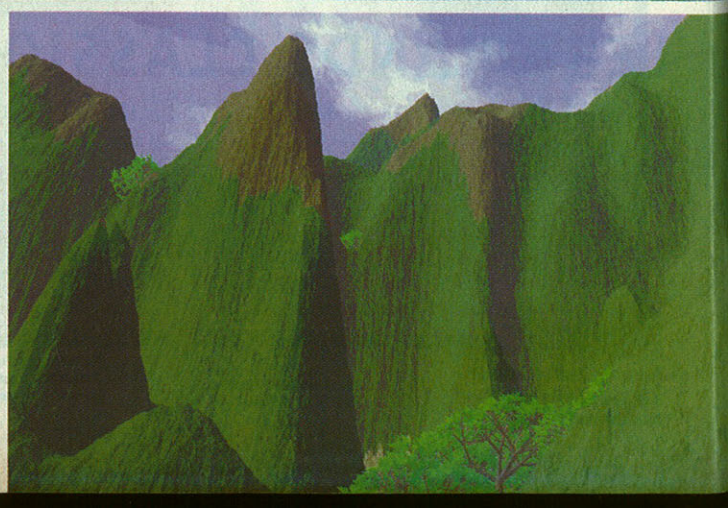
LUCASArts

Créez des paysages de rê

PC
MAC
moyen

Armez-vous de vos cartes topographiques ou laissez agir votre imagination. Vous allez vous transformer en architecte paysagiste et, en quelques minutes, créer d'incroyables décors naturels en trois dimensions... Une première approche rafraîchissante de l'image de synthèse.





ve avec Vista Pro

A BALADE du week-end en vallée de Chevreuse vous a laissé un souvenir impérissable. A moins qu'il ne s'agisse de votre dernière randonnée dans la Sierra Nevada ou de votre arrivée face aux pyramides de Kheops et Khephren, en Egypte. Ou peut-être est-ce ce décor paradisiaque dont vous avez rêvé la nuit dernière ?

Quoi qu'il en soit, vous avez forcément en tête un paysage de rêve, réel ou onirique. Un lieu qui vous est cher et auquel il vous suffit peut-être de penser pour oublier les tracas du quotidien. Eh bien, quel que soit ce paysage, vous êtes aujourd'hui en mesure de lui donner vie en images de synthèse sur votre ordinateur, et ce, grâce à un petit logiciel d'origine américaine du nom de Vista Pro.

A la portée d'un néophyte, Vista Pro permet de créer des paysages en trois dimensions, où la nature « virtuelle » n'a rien à envier à la réalité : tout y est, de la mer aux plages de sable fin en passant par les lacs, rivières, arbres, neige, nuages… Et loin des interfaces absconses des logiciels de création d'images de synthèse professionnels, Vista Pro utilise une méthode de création très simple, inspirée des cartes topographiques : sur un plan en deux dimensions, il suffit d'indiquer des zones de couleurs différentes. Ces dernières seront ensuite interprétées comme des courbes de niveaux, puis élevées pour créer le relief.

Vue du paysage que nous allons créer avec Vista Pro. Mais rien ne vous empêche de prendre comme référence « votre » paysage de rêve.

SUR NOTRE CD-ROM

Retrouvez sur notre CD-ROM deux versions d'évaluation (interdisant l'enregistrement), pour MS-DOS et Macintosh, de Vista Pro ; nos images d'exemples ; des images précalculées et des animations.

- Nous fournissons également un certain nombre d'outils du domaine public, pour Macintosh ou pour PC, pour vous permettre de dessiner des cartes en niveaux de gris.
- Dans le Village, rendez-vous dans l'Atelier, où vous attend le dossier Paysages de rêve. L'icône Copier vous permet alors de charger sur votre disque dur tout ou partie des fichiers utilisés.
- Plus rapidement, à partir du Gestionnaire de fichiers de Windows, vous pouvez ouvrir directement le répertoire Ateliers/Virtuel du CD-ROM et copier sur votre disque dur les fichiers qui vous intéressent.

▶ Logiciel utilisé

D'origine américaine, Vista Pro a été francisé par l'éditeur Visual Media System. Il est disponible à ce jour dans de multiples versions (MS-DOS, Windows et Macintosh) et, avantage non négligeable, il se contente d'une petite configuration pour fonctionner (486SX ou Macintosh LC). Il est commercialisé aux environs de 500 F TTC, et il était même livré gratuitement avec les Performa 5200 d'Apple, il y a quelques mois. Vista Pro est composé d'un module de création d'images de synthèse fixes, capable de générer des fichiers Pict sur Macintosh et PCX sur PC, et d'un module d'animation qui produit des fichiers QuickTime tant sur Macintosh que sur PC.

CONFIGURATION MINIMALE

PC 486DX/33 avec MS-DOS 5, 8 Mo de RAM, écran 14", carte graphique SVGA pouvant afficher des milliers de couleurs. Macintosh 68030 ou 68040 avec coprocesseur arithmétique, 8 Mo de RAM, écran capable d'afficher des milliers de couleurs.

LOGICIELS NÉCESSAIRES

Version limitée pour MS-DOS ou pour Mac de Vista Pro, et un logiciel de dessin en niveaux de gris (voir CD-ROM).

1 Dessiner une carte topographique

Pour créer un paysage virtuel dans Vista Pro, il faut commencer par en dessiner la carte, c'est-à-dire une vue de dessus en deux dimensions et en niveaux de gris. A vos logiciels de dessin !

❶ Représentation en deux dimensions

Vous avez un paysage en tête ? Alors concentrez-vous, et imaginez que vous le voyez du ciel, en deux dimensions. C'est cette vision aplanie que vous allez devoir dessiner dans n'importe quel logiciel de dessin, et importer dans Vista Pro.

❷ Noircir la base du terrain

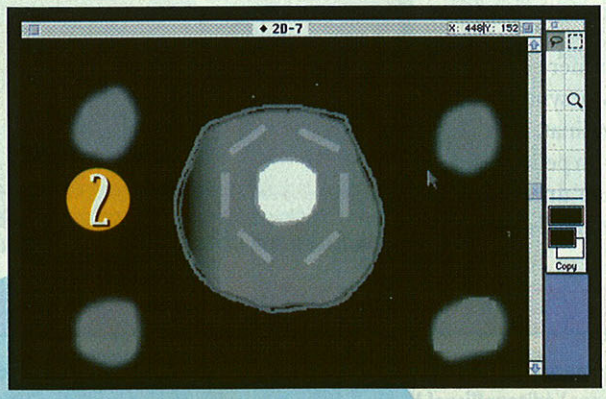
Pour Vista Pro, les zones blanches symbolisent les sommets et les zones noires les régions les plus basses. Lancez donc le plus simple des logiciels de dessin et créez un nouveau document en niveaux de gris. Devant la feuille blanche qui apparaît à l'écran, la première chose à faire est de tout noircir. Car il est plus simple de partir d'une « plaine » en noir et d'élever le relief avec des couleurs de plus en plus claires que d'éroder un plateau blanc avec des zones grises. Armez-vous donc du seau de peinture pour remplir de noir la page vierge. Puis tracez un cercle et remplissez-le d'un dégradé concentrique finissant au blanc pour simuler une montagne.

❸ Créer des paysages particuliers

Si le coloriage du noir au blanc est la règle, rien ne vous empêche d'employer la méthode inverse pour donner vie à des reliefs particuliers. En partant d'une feuille blanche, vous pouvez utiliser l'atomiseur (autrement dénommé pulvérisateur ou aérographe) de votre logiciel de dessin en choisissant un jet de couleur noire de taille moyenne. Le semblant de dégradé obtenu sur une zone blanche se transformera dans Vista Pro en un cratère (ou un canyon) avec des bords en pente douce. En revanche, pour une faille à pic, usez du pinceau et du ton sur ton (peignez du noir sur le blanc). L'effet est garanti.

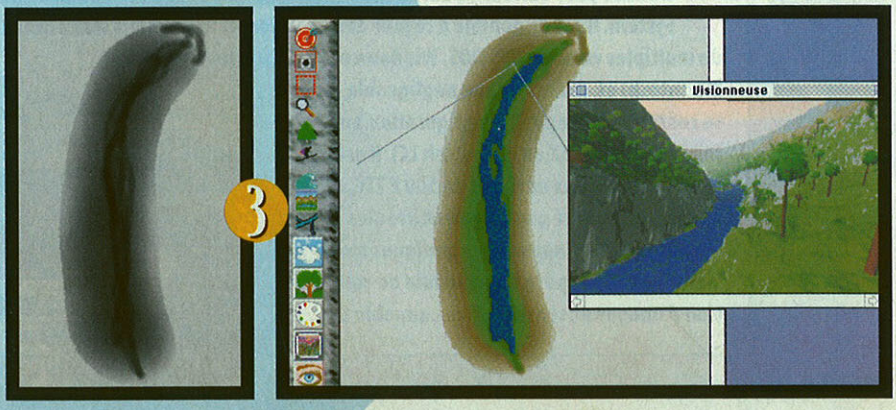
❹ Prévoir les points d'eau

Vista Pro dispose de tout le nécessaire pour créer océans, lacs et rivières. Rien n'empêche également de placer des lacs en altitude. Pour ce faire, dans le logiciel de dessin, choisissez une nuance de gris très proche du noir, dessinez le lac au pinceau sur une zone claire (élevée). Evidemment, plus le contraste entre ces deux nuances sera important, plus le lac sera encaissé.



❺ Concevoir des bâtiments

Dessiner – même grossièrement – un bâtiment en vue de dessus vous demandera plus de soin. Commencez par un classique : la pyramide égyptienne. Pour cela, dessinez des carrés de plus en plus clairs qui viennent s'emboîter les uns dans les



autres, jusqu'à terminer par un minuscule carré, presque blanc au centre.

Essayez également le modèle précolombien en ajoutant à la pyramide des escaliers (niveaux de gris) sur l'une de ses faces . Peut-être remarquerez-vous alors le handicap principal de Vista Pro : la vue de dessus, seule possible pour l'élaboration des cartes, interdit de placer des portes et des fenêtres dans les bâtiments.

Vous pourrez néanmoins créer des ensembles plus complexes, tels que des haciendas ou des fermes, voire des châteaux forts avec leurs tours crénelées.

❻ Enregistrer le dessin au bon format

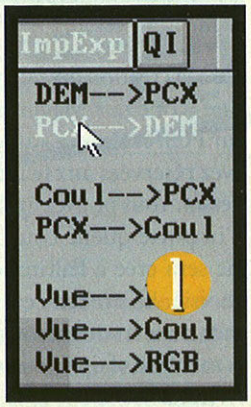
Le logiciel de dessin que vous avez utilisé est certainement capable d'enregistrer les fichiers dans différents formats. Toutefois Vista Pro en reconnaît seulement un sur Mac et un sur PC. Quand vous aurez terminé votre carte en deux dimensions, enregistrez-la au format Pict sur Macintosh et en PCX sur PC.

Quelques trucs

- Pour reproduire un paysage réel, vous pouvez vous armer d'une vraie carte topographique. Avec une feuille de papier calque, reproduisez les courbes de niveaux de la zone qui vous intéresse. Numérisez ce document avec un scanner, et dans votre logiciel de dessin remplissez les tracés de courbes de niveaux avec des dégradés en niveaux de gris.
- Pour obtenir des paysages surréalistes, une méthode intéressante consiste à utiliser une photo en niveaux de gris d'un visage ou d'un objet totalement banal. Le résultat en 3D sera souvent surprenant.
- Ne surchargez pas la carte. Mieux vaut en faire plusieurs avec des paysages différents qu'une seule avec quarante montagnes et trois lacs : quel que soit le point de vue et la focale de l'objectif que vous choisirez pour réaliser l'image de synthèse dans Vista Pro, il y a peu de chance qu'elle puisse tout montrer.
- Méfiez-vous des distances. Même si l'échelle de votre dessin est paramétrable dans Vista Pro, les distances séparant deux points d'une carte équivalent souvent à des dizaines, voire à des centaines de kilomètres.

2 Mettre en relief

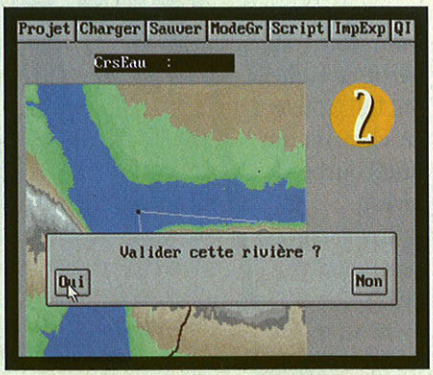
Après le dessin de la carte, place à Vista Pro pour les réglages, les finitions et le calcul du paysage de rêve. Bienvenue dans la troisième dimension !



❶ Importer les cartes

Lancez Vista Pro et importez le fichier Pict (sur Mac) ou le fichier PCX (sur PC) de votre carte vue du ciel. Sur Macintosh la commande est Fichier/Importer/Carte officielle. Sur PC, Charger/PCX.

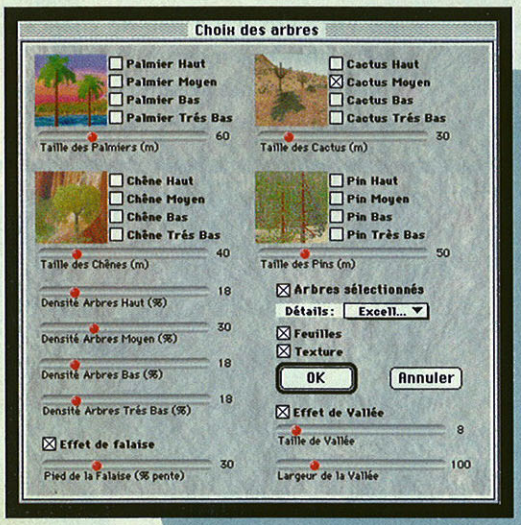
Sur Mac, avant de convertir le fichier dans son format, le logiciel va vous demander quelques précisions, tout d'abord de déterminer une altitude maximale. L'unité étant le mètre, ne saisissez pas un chiffre trop élevé : vous risqueriez d'obtenir des montagnes gratte-ciel du plus vilain effet. Mille mètres est un chiffre raisonnable. Ensuite, quand bien même Vista Pro vous le proposera, refusez d'effacer les irrégularités. Cette fonction supprime en effet un certain nombre de détails. Sur PC,

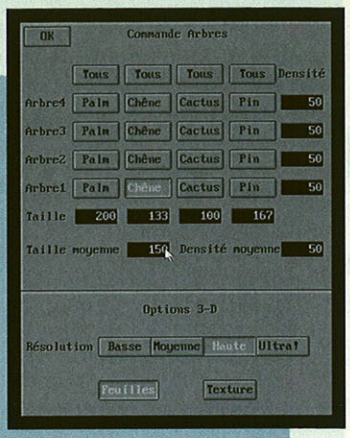


il faut encore traduire le fichier PCX dans le format DEM propre à Vista Pro. Utilisez pour cela le menu ImpExp et la commande PCX->DEM.

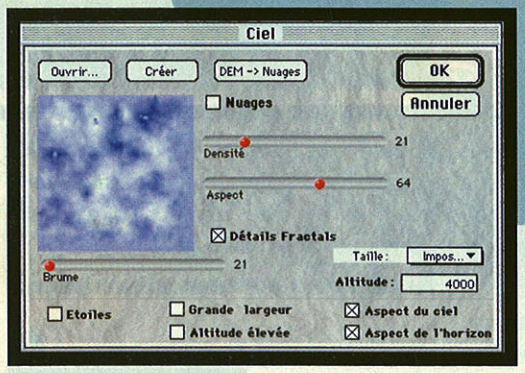
❷ Placer les plans d'eau... et la neige

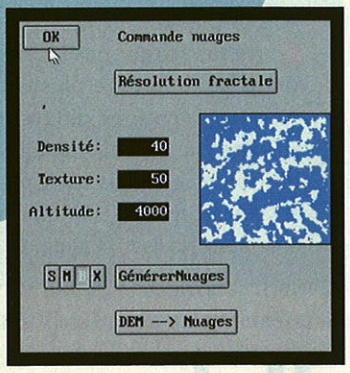
La carte est affichée dans Vista Pro avec des couleurs. Chacune d'elles correspond à une indication d'altitude, autrement dit à une courbe de niveau. A vous d'y ajouter les détails naturels en commençant par l'eau et la neige. Armez-vous de l'outil dé-





3





dié à la création des lacs par exemple (c'est une icône sur Macintosh et un bouton sur PC), et cliquez sur les zones que vous avez réservées aux lacs dans le logiciel de dessin. Vous pouvez également cliquer sur n'importe quelle courbe de niveau : un lac sera créé à l'altitude que vous aurez choisie. Le procédé est le même pour la mer, mais si vous recouvrez les reliefs avec la mer, vous faites aussi disparaître lacs et rivières.

Si vous utilisez un Macintosh, la méthode pour placer la neige est similaire à celle que nous venons de voir pour la mer et les lacs : la courbe de niveau sur laquelle vous cliquerez définira l'altitude enneigée la plus basse. En revanche, sur PC, vous devrez indiquer l'altitude à laquelle la neige doit apparaître, dans une case prévue à cet effet. Mais, dans les deux cas, à la différence de l'eau, qui est représentée en bleu sur la carte, la neige reste invisible… jusqu'au rendu final en trois dimensions.

3 Végétation et nuages

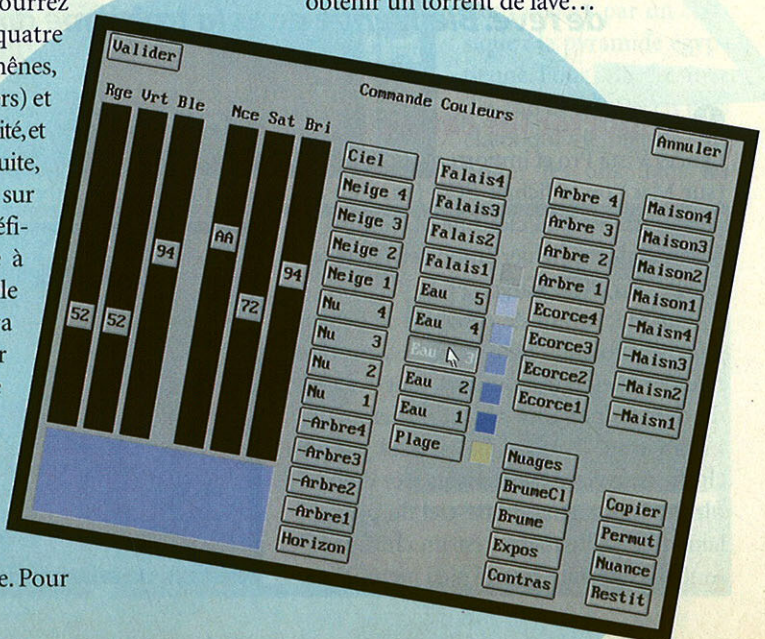
C'est en partie grâce à la végétation que les décors de Vista Pro sont si impressionnants. En cliquant sur l'icône affichant un arbre sur Mac, et sur le bouton Arbres sur PC, vous pourrez choisir entre quatre variétés (pins, chênes, cactus et palmiers) et définir leur densité, et leur taille. Ensuite, après être revenu sur la carte, vous définirez l'altitude à partir de laquelle on les trouvera en cliquant sur une courbe de niveau.

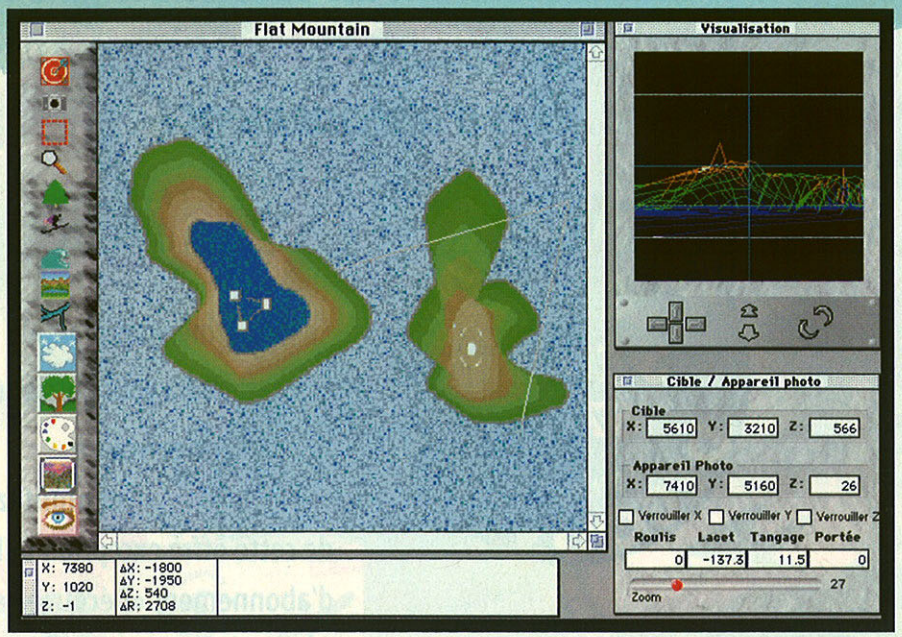
Les nuages aussi contribuent largement au réalisme de la scène. Pour les créer, il faut là aussi cliquer sur une icône sur Macintosh et sur un bouton sur PC. Il est possible d'en générer de manière aléatoire, en réglant certains critères (altitude, densité…). Dans la version Macintosh, vous pouvez dans cette même fenêtre d'option ajouter une touche de brume dans votre paysage. N'en abusez pas, sans quoi vous risquez de n'obtenir qu'une image blanche. Alors qu'un peu de brouillard à l'horizon et au ras de l'eau n'enlève absolument rien à la beauté de l'image.

4 Modifier la palette de couleurs

Au lancement de Vista Pro, une palette de couleurs est chargée par défaut. Pour y accéder, cliquez sur l'icône de la palette sur Mac, et sur le bouton Coul sur PC : vous constatez que chacune des nuances correspond à un élément du paysage (le bleu foncé à la mer, le vert pâle aux plaines, etc.). Mais cette palette est modifiable… pour transformer le paysage.

Double-cliquez sur les échantillons sur Mac pour accéder à la roue chromatique, et jouez avec les réglettes sur PC pour les modifier. Si votre pyramide est entourée par la mer, remplacez la couleur bleue de la mer par du jaune. Résultat : ce sera une mer de sable. Si vous avez placé un torrent descendant de la montagne, remplacez sa couleur par du rouge pour obtenir un torrent de lave…





❺ Préparer la « prise de vue »

Le paysage est prêt pour le calcul… ou presque. Reste à placer la caméra et la cible qui détermineront respectivement l'endroit d'où le paysage virtuel sera vu, et la direction dans laquelle il sera regardé. Pour vous y aider, Vista Pro peut afficher sur Macintosh une fenêtre de visualisation 3D en mode fil de fer. Sur PC, lorsque cette fenêtre est ouverte, il est impossible de modifier la carte, même de déplacer la cible ou la caméra. Autrement dit, il faut faire ses modifications, visualiser, retourner, modifier, visualiser… en tâtonnant. Alors que sur Macintosh, toutes les modifications sont permises quand la fenêtre de visualisation est affichée. En plus, celle-ci présente différents boutons pour vous permettre de déplacer la caméra sur les trois axes x, y et z.

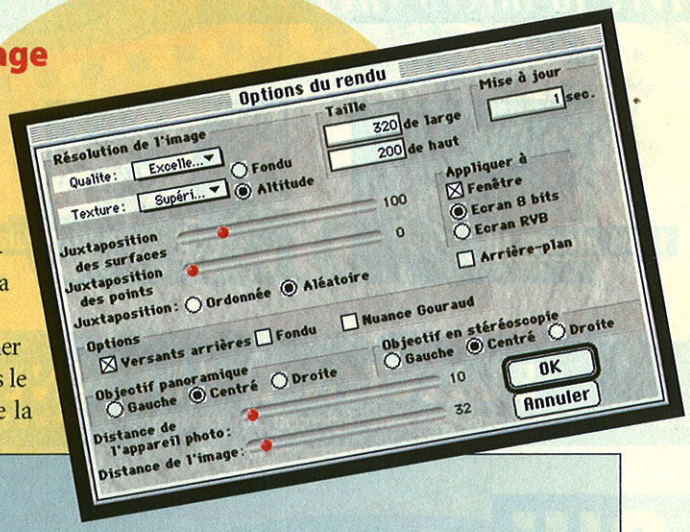
❻ Calculer l'image

Maintenant, place à la véritable image de synthèse. Sur Macintosh, cliquez sur l'icône qui représente le paysage pour paramétrer l'image définitive : sa taille en points, sa définition, etc.

Sur PC, il faut sélectionner d'abord la résolution dans le menu ModeGr, ainsi que la qualité de rendu dans le menu QI. Ensuite, cochez la case 1 en bas à gauche de la palette d'outils sous le mot Poly (pour obtenir de petits polygones), ainsi que la case E (comme Excellente) sous le mot Texture.

Il ne vous reste plus qu'à lancer le rendu en cliquant sur le bouton Générer et attendre, dix minutes au plus, le résultat. N'oubliez pas d'enregistrer le fichier du paysage en deux dimensions de Vista Pro, ainsi que la ou les images que vous avez fabriquées… pour les imprimer et en rêver. Et si vous n'en avez pas assez, sachez que la version commerciale de Vista Pro est aussi en mesure de vous offrir une visite animée en voiture, à moto ou en avion de vos paysages virtuels.

/ Romain Poirot

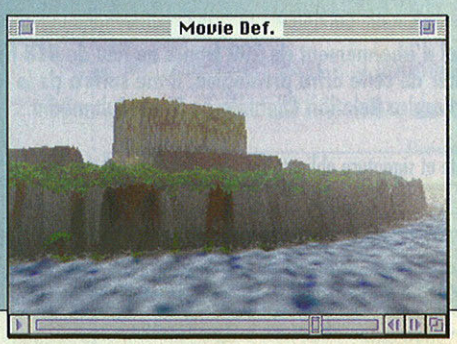


D'une version à l'autre

Selon la version, les caractéristiques de Vista Pro diffèrent quelque peu. Ainsi, contrairement aux versions pour MS-DOS et Windows, il faut, sur la mouture pour Macintosh, cocher systématiquement une case pour valider les réglages de chacune des options (arbres, rivières, lacs…). En revanche, petit avantage de cette version, l'option Palette de couleurs autorise le Glisser/Déposer des nuances dans les petites cases.

Les moutures commerciales de Vista Pro offrent quelques petits plus que vous ne trouverez pas sur les deux versions d'évaluation fournies sur le CD-ROM. D'abord, il est possible d'y générer des images stéréoscopiques, visibles avec ces paires de lunettes à filtre rouge et bleu. Ensuite, le logiciel est accompagné de Make Path, un petit utilitaire qui permet de définir un tracé dans le paysage, pour simuler ensuite une promenade en voiture, à moto ou un survol en planeur, en avion ou en hélicoptère. Un script (un petit programme) est créé par Make Path, et quand on ouvre ce dernier dans Vista Pro on obtient, après plusieurs heures de calcul, une animation vidéo. La manipulation n'est pas très compliquée sur Macintosh, et la séquence finale est au format QuickTime.

Dans la version MS-DOS, c'est un peu plus difficile, d'autant que l'animation se traduit au final en une succession d'images PCX, dépendantes d'un module d'exécution.



SVM multimédia

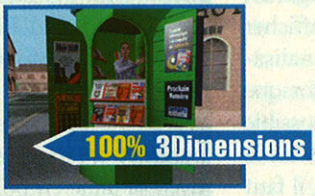
Avec **un magazine** et **un CD-Rom** comme vous n'en avez jamais vu ... **SVM Multimédia** vous donne **des idées d'abonnement !**

ABONNEMENT DÉCOUVERTE
3 N° + 3 CD-Rom
67 francs* seulement

NOUVEAU

Ce magazine vous plait et le multimédia vous passionne ?

Alors abonnez-vous à SVM Multimédia et profitez de cette offre exceptionnelle d'abonnement «Découverte» : 3 mois de lecture de SVM Multimédia pour 67 francs seulement au lieu de 114 francs*. Vous bénéficiez ainsi de plus de 40% de réduction.



ABONNEZ-VOUS TOUT DE SUITE !

BULLETIN D'ABONNEMENT À SVM Multimédia

à compléter et à renvoyer avec votre règlement sous enveloppe affranchie à SVM Multimédia - Service Abonnements - 1, rue du Colonel Pierre-Avia 75503 Paris cédex 15

OUI

Je m'abonne pendant 3 mois à SVM Multimédia (3 numéros + 3 CD-Rom). Je vous envoie mon règlement de 67 francs seulement au lieu de 114 francs.*

Ensuite je n'aurai rien à faire et je recevrai les 8 prochains mensuels de SVM Multimédia avec leurs fantastiques CD-Rom au prix exceptionnel de 232 francs seulement au lieu de 304 francs.*

Je bénéficie d'un tarif annuel d'abonnement de 299 francs au lieu de 418 francs.* Si je décide de ne pas profiter de cette offre privilégiée, il me suffira de le faire savoir par simple lettre au Service Relation Clientèle de SVM Multimédia.

Date et signature obligatoires

Nom

Prénom

Société

Adresse

Code Postal | Ville

Cette adresse est ○ personnelle ○ professionnelle

Votre numéro de téléphone

Votre numéro de télécopie

L'année de votre naissance 19

Vous êtes équipé 1○ PC 2○ Mac 3○ ou les deux

(cochez la case correspondante)

Service Relation Clientèle SVM Multimédia -1, rue du Colonel Pierre Avia 75503 Paris cédex 15

SVMM

* Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux
. Offre valable jusqu'au 31/01/1996 et réservée à la France métropolitaine.
. La TVA à 2,10% est incluse dans le prix de l'abonnement
. Le coût total de votre abonnement peut être affecté au budget formation ou frais généraux de votre entreprise.

CD-ROM

nouveauté

L'AVENTURE DE LA CONNAISSANCE®

TOUTE L'AVIATION
DU 1ER VOL AUX DERNIERS ESSAIS

Voici la plus spectaculaire collection de CD-ROM pour assouvir la soif de découverte des petits et des grands. Le Corps humain en 3 dimensions, les Insectes, Du Big Bang aux Dinosaures, les Découvreurs, le Monde sous-marin, et maintenant l'Aviation, sont autant d'aventures passionnantes riches de curiosités et d'enseignements.
La collection **"l'Aventure de la Connaissance"** offre les plus excitants voyages multimédia et vous ouvre les nouvelles dimensions du savoir.

Disponibles dans les magasins AUCHAN, BHV, BOULANGER, CARREFOUR, CORA, EXTRAPOLE, FNAC, HYPERMÉDIA, PCW, SURCOUF, VIRGIN, chez votre revendeur informatique habituel et les meilleures librairies.
Suisse : contactez MEDIT (41) (21) 653 62 53
Canada : contactez DIL (1) (418) 687 97 88

Edusoft
MULTIMÉDIA

DEMANDE DE DOCUMENTATION

MPCM

A retourner ou à faxer chez : EDUSOFT
132, Bd Camélinat - 92247 Malakoff Cedex
Tél. : (1) 46 73 05 55 - Fax. : (1) 46 73 05 65

Merci de m'adresser une documentation complète sur la Collection l'Aventure de la Connaissance

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : ____ Ville : _____
❒ Je possède un ordinateur : _____
Type : _____
❒ Je possède un lecteur de CD-ROM : _____
Type : _____

SVM M 10/95

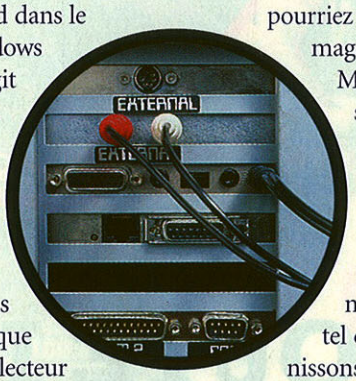
Service lecteurs n° 39

PC MAC
moyen

Numériser une séquence sonore à partir d'un CD audio

Le moyen le plus simple pour sonoriser une application multimédia, c'est encore de choisir un bon CD audio dans sa discothèque, de le charger sur le lecteur de CD-ROM de son micro et de le numériser. Que ce soit sur PC ou sur Mac, la musique est la même, seules les partitions diffèrent.

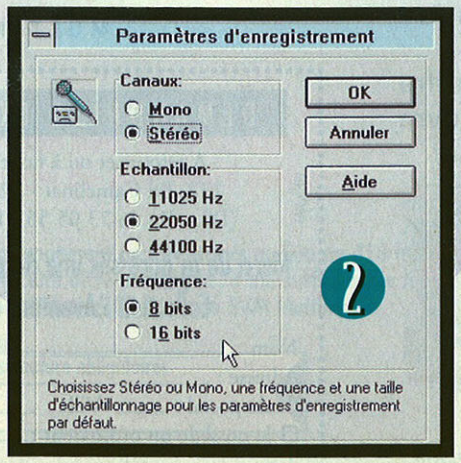
POUR ENREGISTRER un son sur un PC, il faut une carte son et un utilitaire de numérisation qui fonctionne sous Windows. Microsoft en propose un en standard dans le dossier Accessoires de Windows (versions 3.1 ou 95). Il s'agit de l'Enregistreur de sons ❶. Mais ses fonctions sont sommaires, et vous en trouverez certainement plus dans l'utilitaire équivalent qui est livré avec votre carte son. Avant d'aller plus loin, il faut vous assurer que votre carte son pilote votre lecteur de CD-ROM. Si c'est le cas, tout va bien.

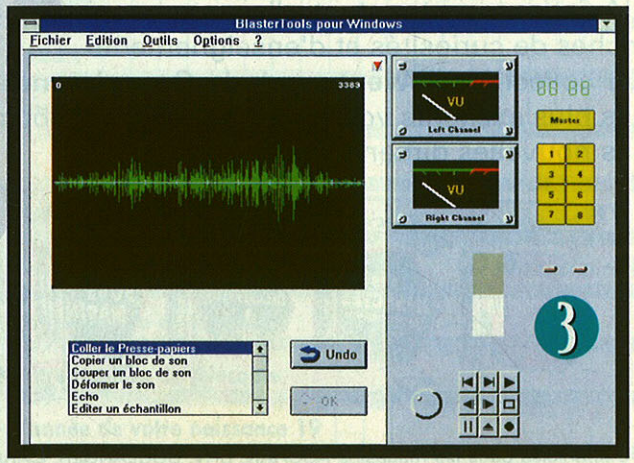


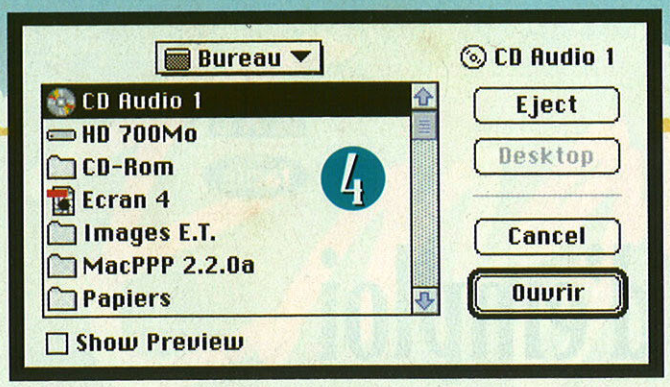
En revanche, si votre lecteur dépend d'une autre carte, commencez par le raccorder à l'entrée audio de la carte son. Utilisez pour cela un cordon standard présentant deux fiches RCA (une rouge et une blanche) du côté du lecteur de CD-ROM, et une prise mini *Jack* stéréo du côté de la carte son. Ne vous trompez pas d'entrée audio sur la carte *(photo)* : elle est identifiable par le mot *Input* ou l'abréviation In. Evitez d'utiliser la prise Mic, qui est réservée à la connexion d'un micro : pour des raisons d'impédances électriques, vous pourriez provoquer de graves dommages à votre carte son.

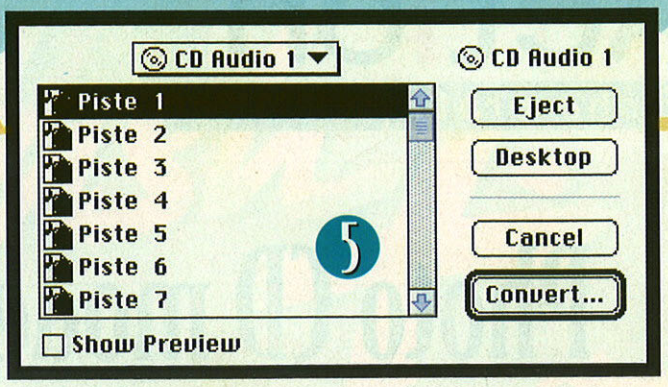
Maintenant, à vous de choisir le logiciel que vous allez utiliser : l'Enregistreur de sons, fourni avec Windows, l'utilitaire livré avec votre carte son, ou encore un des utilitaires du domaine public *(sharewares)* tel que Cool, que nous fournissons sur notre CD-ROM.

Dans tous les cas, la procédure à suivre est la même. Une fois le logiciel lancé, vous êtes en face d'une fenêtre avec des boutons identiques à ceux d'un magnétophone. Si le logiciel le permet, indiquez dans la fenêtre adéquate la qualité d'échantillonnage (11, 22 ou 44 kHz) ❷. Réglez également le volume de la source sonore (lecteur de CD) pour éviter l'effet de souffle. Enfin, assurez-vous avant de commencer l'enregistrement









qu'il reste assez d'espace libre sur votre disque dur, car les sons numérisés « pèsent » facilement plusieurs méga-octets. Sans quitter l'utilitaire, mettez en route la musique grâce à l'utilitaire de votre carte son (souvent appelé CD Player). Puis, avec la combinaison de touche Alt-Tab, revenez sans tarder à l'utilitaire de numérisation et cliquez sur le bouton d'enregistrement. Une fois l'opération terminée, appuyez sur le bouton d'arrêt. Votre son est numérisé.

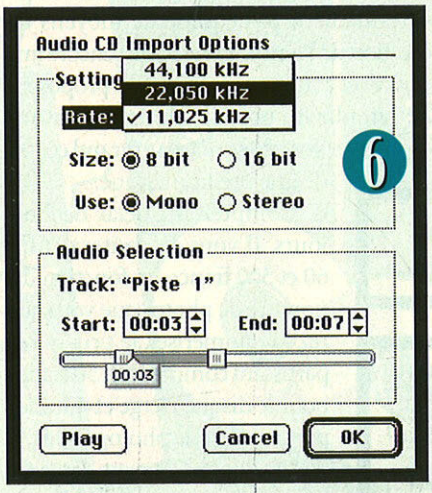
Si votre logiciel vous le permet, éditez la séquence ❸, coupez-la, modifiez-la grâce aux fonctions proposée. N'oubliez pas d'enregistrer le fichier. Le format retenu pour les sons sous Windows est généralement le WAV. Il est reconnu par toutes les cartes son et par la plupart des logiciels... y compris par Windows. Ce qui vous permettra de créer de nouveaux sons pour votre système d'exploitation.

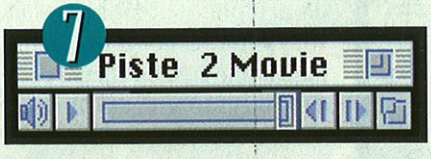
Sur Macintosh

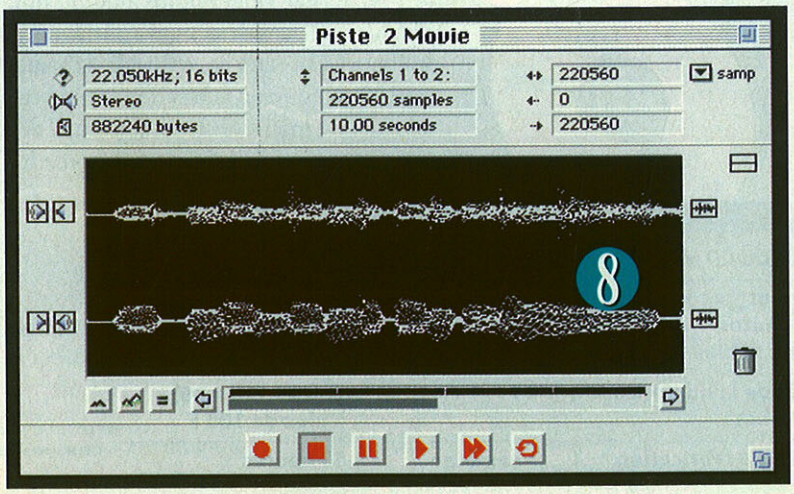
Placez un CD audio dans votre lecteur de CD-ROM, après vous être assuré que votre disque dur renferme quelque part une version 1.6 ou ultérieure de l'extension QuickTime. Repérez également l'utilitaire Simple Text fourni avec tous les Macintosh et lancez-le. Fermez le document vierge qui s'ouvre par défaut, et déroulez le menu Fichier pour sélectionner la commande Ouvrir.

Dans l'arborescence de votre disque dur, remontez jusqu'au Bureau pour voir apparaître le CD audio ❹, et double-cliquez sur ce dernier. Simple Text liste alors les différentes pistes du disque ❺, c'est-à-dire les morceaux. Sélectionnez celui qui vous intéresse et cliquez sur le bouton Convert. Simple Text est prêt à enregistrer sur le disque dur (au format Movie, qui est celui de QuickTime) la piste que vous avez choisie.

Encore faut-il avoir paramétré au préalable la numérisation en cliquant sur le bouton Options. Dans la fenêtre qui s'ouvre, vous devez choisir la partie du morceau que vous voulez réellement enregistrer ❻, en jouant avec les boutons situés de part et d'autre de la règle qui représente la durée du morceau. Vous devez également préciser la qualité de la numérisation : mono ou stéréo, 16 ou 8 bits (pour une fidélité plus ou moins grande par rapport à l'original), à 11, 22 ou 44 kHz. Sachez que 44 kHz, 16 bits, stéréo, correspond à la qualité d'échantillonnage des CD audio. Néanmoins, elle est peu utilisée, compte tenu de la taille des fichiers qu'elle crée. Faites plusieurs tests d'enregistrement avec les divers paramètres pour constater que les différences ne sont guère perceptibles sur le haut-parleur du Mac.







Dans l'atelier, en cliquant sur la Boîte à Outils, vous trouverez deux utilitaires du domaine public pour numériser vos sons : Cool, pour PC, et Sound Effects, pour Mac.

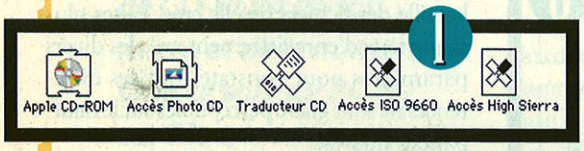
Votre fichier son sera enregistré comme un fichier QuickTime sur le disque dur ❼ et pourra être lu à partir de Simple Text ou de l'utilitaire Lecture QuickTime. Sachez enfin que la plupart des logiciels de traitement du son seront en mesure de l'éditer, tel le *shareware* Sound Effects ❽ que nous fournissons sur notre CD-ROM, et de le modifier à gros renforts d'effets spéciaux.

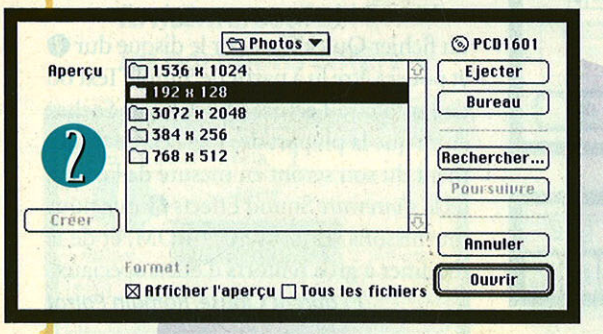
/ Laurent Clause, Romain Poirot

PC MAC
facile

Photo CD mode d'emploi

Modifier ses photographies avec un logiciel de retouche n'implique pas forcément que l'on dispose d'un scanner à demeure. Grâce au Photo CD, n'importe qui peut disposer de photos numérisées de bonne qualité sur un disque compact.





LE LECTEUR DE CD-ROM de votre Mac ou de votre PC est-il compatible Photo CD ? S'il a moins de deux ans, la réponse est oui. Alors, pourquoi ne pas transférer vos photos sur ce support ? Comment faire ? Rien de plus simple. Munissez-vous de vos négatifs, de vos diapositives ou de vos pellicules au format 24 x 36, et adressez-vous à une boutique photo affichant l'estampille Kodak. Votre laboratoire de quartier n'est certainement pas équipé de moyens de création de Photo CD, dispositif encore imposant et coûteux, mais on vous proposera de remplir un bon de commande avant d'expédier vos images dans un grand centre de gravure numérique.

Comptez un délai de huit jours. Il vous en coûtera entre 60 et 500 francs, en fonction du nombre de photos que vous aurez fait numériser, le prix se répartissant comme suit : 50 francs pour le disque vierge et 4 francs par transfert de photographie.

Un Photo CD peut contenir un peu plus de cent photos et vous n'êtes pas obligé de le remplir en une fois. En effet, il peut être enregistré en plusieurs sessions, et vous pouvez faire numériser vingt photos aujourd'hui, dix ou vingt dans deux mois… Attention ! le Photo CD n'étant pas effaçable, à chaque session un nouveau fichier d'index (un catalogue) est inscrit sur le disque. Au fil des sessions, ces derniers finissent par prendre de la place. Et plus vous multiplierez le nombre de sessions, moins il restera de place pour mettre des photos. Lorsque vous serez en possession de votre Photo CD, assurez-vous que votre ordinateur dispose de la panoplie d'extensions nécessaires à sa lecture ❶. Elles vous ont forcément été fournies avec le lecteur de CD-ROM. Particularité du Macintosh, chaque Photo CD dispose d'un petit utilitaire qui, lié à l'extension QuickTime, permet de visionner sous la forme d'un diaporama le contenu du disque. Mais il en reste là.

Pour aller plus loin, il faut, sur Mac comme sur PC, recourir à un logiciel compatible avec les fichiers PCD (le format des images enregistrées sur le Photo CD). C'est le cas de la plupart des logiciels de retouche d'images. Le moins cher est Access de Kodak (500 francs environ). Avec eux vous pourrez éditer les images, les recadrer, les enregistrer dans divers formats... Vous découvrirez aussi que sur un Photo CD les photos sont déclinées en cinq fichiers, chacun correspondant à une définition différente ❷. A vous de choisir celui qui vous intéresse, selon que vous voulez afficher l'image à l'écran (dans une application multimédia), l'imprimer... ou fabriquer des films en vue d'une impression de type professionnel.

/ Laurent Clause

	Photo CD	Photo CD Pro
Coût du CD vierge	50 F	150 F
Format de photos compatibles	24 x 36	24 x 36, 6 x 6, 6 x 7, 4 x 5, 20 x 25
Coût de la numérisation par photo	4 F	de 20 F (24 x 36) à plus de 100 F
Délai de fabrication	1 semaine	48 heures

Le Photo CD des pros

Le Photo CD existe en version professionnelle, dite Photo CD Pro. Réalisé en 48 heures dans certains laboratoires spécialisés, le Photo CD Pro ne se contente pas de stocker les photos au format 24 x 36, mais aussi les pellicules professionnelles aux formats 6 x 6, 6 x 7, et 4 x 5 inches. En plus des cinq définitions d'images du Photo CD, la version Pro propose une définition supplémentaire (6 144 x 4 096 points). Enfin, le coût est nettement supérieur, puisque le disque compact vierge est facturé environ 150 francs, et le prix de la numérisation varie entre 20 et plus de 100 francs, selon la taille de l'original.

English +

9 CD-ROM MPC dans 5 coffrets

"La Méthode d'apprentissage de l'Anglais la plus complète à ce jour" **CD-ROM Magazine**

Pour ceux qui souhaitent améliorer un "anglais scolaire"

Pour ceux qui souhaitent parvenir à un "anglais courant"

Pour ceux qui souhaitent parfaire un "anglais courant"

Pour les grands débutants et ceux qui souhaitent réviser les bases.

Anglais commercial

English +, un programme riche en vocabulaire et grammaire :

- un dictionnaire de plus de 3000 mots disponible à tous moments
- 1000 photos
- 3 heures d'animation et de vidéo
- 54 heures de commentaire audio !
- 80 leçons de vocabulaire
- 40 leçons de grammaire

Les Secrets de la Connaissance sur CD-ROM

E.M.M.E. INTERACTIVE

Tel : 45 61 54 30
Fax : 42 89 11 34

Demande d'informations

Pour en savoir plus sur cette méthode et sur nos autres collections, renvoyez ce coupon rempli à :
EMME Interactive - Direction du Marketing - 40, rue de Monceau - 75008 Paris

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
Ville _____
Code Postal |_|_|_|_|_|

OFFRE SPÉCIALE :
Un CD-ROM de présentation (version MPC) de tous les titres d'EMME sera envoyé aux 50 premiers coupons envoyés.

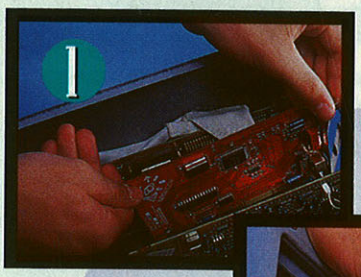
je possède un lecteur de CD-ROM ❒
Macintosh ❒ PC ❒

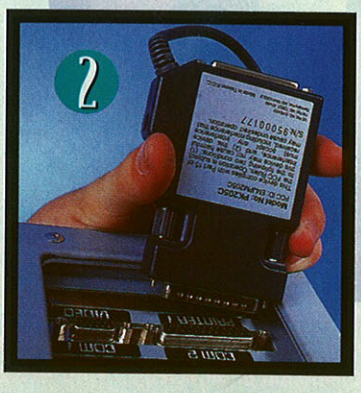
SVMM 10/95 SVMM2 Service lecteurs n° 30

PC
facile

Installer un scanner à main

Si vous disposez d'un PC, nul besoin d'un scanner professionnel pour numériser quelques documents ou vos photos de vacances : un petit scanner à main suffit. Et avec un peu d'habitude, le résultat pourra être très satisfaisant. Alors en route pour l'installation !





PAS DE CHANCE pour les adeptes du Macintosh, où les périphériques sont si simples à connecter... Les scanners à main ont déserté leur monde pour ne plus s'adresser qu'aux PC. En ce qui concerne les scanners à main destinés à ces derniers, on peut différencier deux grandes catégories selon leur mode d'installation : ceux qui se connectent directement sur le port parallèle de la machine, et ceux qui nécessitent une carte d'extension. A vous de choisir !

1 Même s'il n'est jamais très passionnant d'ouvrir le ventre de son PC, l'installation d'une carte d'extension sur la carte mère est une opération à la portée de tous. Première étape : vous devez repérer un connecteur libre à l'intérieur du micro-ordinateur. Installez-y la carte avec précaution. Laissez la machine ouverte et branchez la prise de raccordement du scanner sur la carte, dans le connecteur qui vient d'apparaître à l'arrière de votre micro-ordinateur.

2 Pas besoin d'ouvrir le micro-ordinateur avec les scanners à main qui se branchent directement sur le port parallèle. Là encore, et si tant est que vous ignoriez ce qu'est une interface parallèle, il vous suffit de regarder la forme de la prise de votre appareil pour découvrir où la raccorder à l'arrière du PC.

3 Quel que soit le type de connexion qu'il utilise, votre scanner à main est livré avec des pilotes logiciels fournis sur une disquette. Ils s'installent à partir de Windows. Après avoir introduit la disquette dans le lecteur, sélectionnez la commande Exécuter dans le menu Fichier de Windows et double-cliquez sur le fichier d'installation des pilotes (généralement Install.Exe).

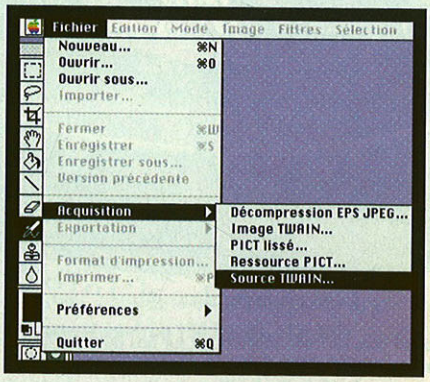
4 On vous demandera certainement de redémarrer votre ordinateur après avoir installé les pilotes. Ensuite, pour numériser et retoucher les photos, il vous suffira de lancer, à partir du disque dur, le logiciel fourni avec le scanner. Notez que les scanners compatibles Twain (voir ci-dessous) présentent l'avantage de pouvoir être pilotés à partir de la plupart des gros logiciels de retouche d'images (Adobe Photoshop, Micrografx Picture Publisher, etc.).

5 Votre scanner est prêt. Dernier détail : la plupart des scanners à main sont pourvus d'interrupteurs pour changer de mode (noir et blanc ou couleur) ou de résolution... Ils sont souvent placés sous l'appareil. Il vous faudra donc faire la sélection avant de démarrer.

/ Romain Poirot

La norme Twain

Créée par Hewlett-Packard et Logitech, la norme Twain est une interface standard entre des périphériques d'acquisition et certains logiciels, qui a été adoptée par de nombreux fabricants et éditeurs. Le simple fait d'installer un module Twain sur votre disque dur place instantanément le logiciel de numérisation livré avec le scanner dans les menus de toutes les applications compatibles, essentiellement des logiciels de retouche d'images ou de mise en pages. Le scanner est alors piloté à partir de ces logiciels.



3D à visage humain

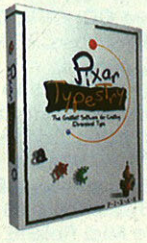
Poser 1.0 US
790 Fht

Vision 3d 4.0 US
1290 Fht

PAINTER 3.1 VF
2 990 F HT

Director 4.04 VF
7 950 F HT

StudioPro 1.75 US
4 990 Fht



Typestry 2.1 VF
990 Fht

Apacabar vous offre toute la panoplie Arts Graphiques et Multimédia, du dessin à l'animation interactive en passant par la 3D.

Director, Sound Edit, Painter, Poser, Vision 3d, StudioPro, FreeHand, DeBabelizer, Typestry.

Apacabar souhaite vous convaincre avec ses démonstrations en show-room et ses formations adaptées.

APACABAR

Aix-en-Provence : tarifs et commandes : Tél. (16) 42 39 41 42 - Fax (16) 42 39 74 46
Paris : démonstrations, formations : Tél. (1) 46 05 11 12 - Fax (1) 46 05 21 26

Service lecteurs n° 27

Micro-Média

26, rue Traversière – 75012 PARIS (M° Gare de Lyon, ligne 1)

TOUS LES PRIX SONT TTC

Tél. : 40 02 08 80 Fax : 40 02 03 00

LES LOISIRS AU PLUS JUSTE PRIX

486 DX² 66

Boîtier minitour avec afficheur
4 Mo de Ram 32 bits, Lecteur 3,5" HD **Sony**
Carte Graphique SVGA 1 Mo ext. à 2,
accélératrice DOS/Windows, 16 M de coul.
Carte contrôleur 2 série, 1// et 1 port Jeu,
Disque Dur 540 Mo, Clavier 102 t. français,
écran 14" SVGA 0,28 pitch plein écran,
Energy Star.

BUS VLB

4399F

Pentium 75

Boîtier minitour avec afficheur, carte mère
bus PCI 256 Ko cache, **8 Mo de Ram** 32 bits,
Lecteur 3,5" HD **Sony,** Carte Graphique
SVGA 1 Mo ext. à 2, accélératrice
DOS/Windows, 16 M de coul.,
Carte contrôleur 2 série, 1// et 1 port Jeu
Disque Dur 540 Mo, Clavier 102 t. français,
écran 14" SVGA 0,28 pitch plein écran,
Energy Star.

BUS PCI

6699F

Garantie jusqu'à l'an 2000!
(5 ans retour atelier)

TOUS NOS PRIX SONT TTC !!

Votre PC Multimédia pour 250F/Mois
sous réserve d'acceptation du crédit

PC MultiMédia livrés avec:
1 Souris, 1 Tapis Souris,
2 HP, 1 Joystick et
100 Mo de jeux et utilitaires.

Livraison sous 48H.*

VENTE SUR PLACE & ENVOI DANS TOUTE LA FRANCE

en plus, on est sympa !

LE MULTIMÉDIA A TOUT PETIT PRIX !

486 DX 66/80/100

Boîtier minitour avec afficheur
4 Mo de Ram 32 bits, Lecteur 3,5" HD **Sony**
Carte Graphique SVGA 1 Mo ext. à 2
(MPEG, Video CD, CDV, CDI),
accélératrice DOS/Windows, 16 M de coul.
Carte contrôleur 2 série, 1// et 1 port Jeu,
Disque Dur Fast IDE 540 Mo,
Clavier 102 t. français, écran 14" SVGA
0,28 pitch plein écran, Energy Star.
CD Rom ***X4*** Vitesse
(audio, vidéo, photo, CDI),
Carte Son type SBlaster 16 DPS Multi CD,
Interface Midi Roland
Logiciels MultiMédia 100% compatibles

BUS VLB

66 Mhz : **5650F**
80 Mhz : **5750F**
100 Mhz : **6050F**

Pentium 75/90

Boîtier minitour avec afficheur,
carte mère 512 Ko cache,
8 Mo de Ram 32 bits, Lecteur 3,5" HD **Sony,**
Carte Graphique MIRO SVGA 1 Mo ext. à 2
(MPEG, Video CD, CDV, CDI),
accélératrice DOS/Windows, 16 M de coul.,
Carte contrôleur PCI, Carte contrôleur
2 série, 1// et 1 port jeu, **Disque Dur 1 Giga**,
Clavier 102 t. français, écran 14" SVGA
0,28 pitch plein écran, Energy Star.
CD Rom ***X4*** Vitesse
(audio, vidéo, photo, CDI),
Carte Son type SBlaster 16 DPS Multi CD,
Interface Midi Roland
Logiciels MultiMédia 100% compatibles

BUS PCI

75 Mhz : **8490F**
90 Mhz : **8890F**

Pentium 100/120

Boîtier minitour avec afficheur,
carte mère 512 Ko cache,
8 Mo de Ram 32 bits, Lecteur 3,5" HD **Sony,**
Carte Graphique MIRO SVGA 1 Mo ext. à 2
(MPEG, Video CD, CDV, CDI),
accélératrice DOS/Windows, 16 M de coul.,
Carte contrôleur PCI, Carte contrôleur
2 série, 1// et 1 port jeu, **Disque Dur 1 Giga**,
Clavier 102 t. français, écran 14" SVGA
0,28 pitch plein écran, Energy Star.
CD Rom ***X4*** Vitesse
(audio, vidéo, photo, CDI),
Carte Son type SBlaster 16 DPS Multi CD,
Interface Midi Roland
Logiciels MultiMédia 100% compatibles

BUS PCI

100 Mhz : **9490F**
120 Mhz : **10490F**

Faites évoluer votre PC de 386 en 486 ou en PENTIUM : Appelez-nous pour prendre un RDV

OPTIONS

Dos 6.22 + Windows 3.11	+ 679F
4 Mo supplémentaires	+ 990F
PC SANS CD-ROM	- 750F
CD Double vitesse	- 350F
Écran SVGA 15" MPRII Low rad	+ 950F
Écran SVGA 17" MPRII Low rad	+ 2690F
Boîtier Moyen/Grand Tour 250W	+ 290/480F
Windows® 95	+ 700F

ACCESSOIRES

Carte SBlaster 16	590F
Carte SBlaster 16 ASP MCD	1090F
Carte SBlaster AWE 32	1350F
CD ROM 4 Speed Mitsumi	1090F
CD ROM X2 Vitesse	650F
HP 25W Stéréo	169F
HP 80W Stéréo	300F
HP 120W Stéréo	400F
HP 260W Stéréo	900F
Carte Vidéo CIRRUS 5428 VLB	580F
Carte Vidéo ET4000 VLB	650F
Carte Vidéo ET4000 PCI	880F
RAM 1 Mo 70ns	270F
RAM 4 Mo 70ns	990F
RAM 8 Mo 70ns	1900F
Disque Dur 730 Mo	1200F
Disque Dur 1 Giga	1800F

NOS PRIX BAISSENT RÉGULIÈREMENT, SOYEZ MALINS : APPELEZ-NOUS !

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : .....
Ville : .....
Téléphone : .....

Désignation : ..... Prix TTC: .....
.....
.....
.....
.....
.....

FRAIS DE PORT PAR PC PROVINCE : 310F – PAR ACCESSOIRE : 80F

HORAIRES :
de 9 h 30 à 19 h 30
sans interruption

Signature obligatoire

• Bon de Commande à retourner à Micro Média, 26, rue Traversière – 75012 PARIS • **Chèque libellé à l'ordre de NEXIA Système**

Service lecteurs n° 35

SVM M 10/95

* Publicité non contractuelle

• Prix indicatifs sous réserve d'erreur d'impression ou typographique. *Dans la limite des stocks disponibles

A vous de réaliser !

Vos œuvres nous intéressent ! Quels que soient votre niveau en informatique ou vos centres d'intérêt, qu'il s'agisse de créations 100 % originales ou d'applications réalisées à partir de nos exemples des pages précédentes, n'hésitez pas : montrez aux autres lecteurs de *SVM Multimédia* ce que vous êtes capables de faire !

Chaque mois, en partenariat avec Hewlett-Packard, nous saurons récompenser dignement les meilleures de vos propositions, qui seront présentées dans ces pages, et bien sûr, sur notre CD-ROM.

POUR participer à notre concours mensuel d'applications, rien de plus simple : adressez-nous sur disquette ou tout autre support de stockage informatique le résultat de vos travaux, accompagné d'un bref descriptif, de la liste des matériels et des logiciels utilisés, de votre photographie, sans oublier bien sûr vos coordonnées. Envoyez le tout à :

SVM Multimédia – Concours
1 rue du Colonel-Pierre-Avia
75503 Paris Cedex 15

Gagnants ou pas, vos envois vous seront retournés.

HEWLETT® PACKARD

SVM multimédia

Hewlett-Packard et *SVM Multimédia* se sont associés pour récompenser les applications sélectionnées. L'auteur de l'application du mois recevra une imprimante jet d'encre couleur HP DeskJet 850C, les auteurs des autres applications retenues se verront offrir une imprimante jet d'encre HP DeskJet 600 (PC) ou DeskWriter 600 (Macintosh).

HP DESKJET 850 C
Se connectant à un PC ou à un Mac, cette imprimante jet d'encre couleur de haut de gamme offre une résolution de 600 x 600 points par pouce et peut imprimer 6 pages de texte par minute.

HP DESKJET 600(PC) OU DESKWRITER 600(MAC)
Un modèle monochrome, avec en complément un kit couleur.

L'application du mois

TV KROOT

Une parodie de télévision interactive, pour rire, et pour rêver.

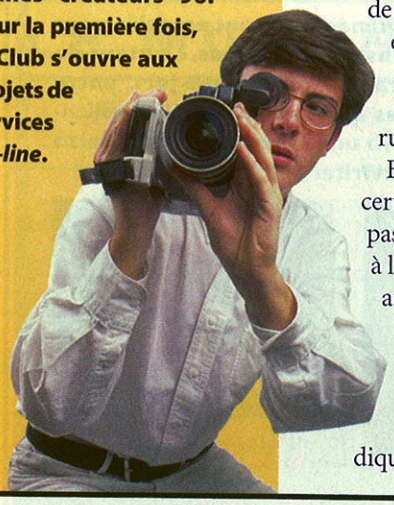
par Christophe Baur (Paris)

Pour notre premier numéro, et pour vous montrer ce que nous attendons de vous, nous vous présentons TV Kroot, une création multimédia originale et amusante que Christophe Baur nous a spontanément adressée. Vous pourrez découvrir son œuvre sur notre CD-ROM, dans le Pavillon Talents du Parc de la Fête.

Concours

Jeunes créateurs

Vous êtes étudiant et vous pratiquez le multimédia ? Alors envoyez vos œuvres interactives avant le 22 novembre au Club d'investissement media. Peut-être serez-vous sélectionné et présenté aux professionnels de la prochaine édition du Milia (Cannes, février 1996) dans le cadre du Club des jeunes créateurs 96. Pour la première fois, le Club s'ouvre aux projets de services *on-line*.



Sharewares

La règle du jeu

Attention, un shareware n'est pas un logiciel gratuit : n'oubliez pas d'envoyer votre obole à l'auteur, vous vous ferez un ami.

TOUS LES MOIS, sur notre CD-ROM, nous vous proposons un certain nombre d'outils : des logiciels, des utilitaires, des images, etc., pour vous permettre de « pratiquer » le multimédia et de réaliser vous-même la plupart des applications que nous décrivons dans la rubrique Action.

En dépit des apparences, certains de ces outils ne sont pas gratuits. Ils appartiennent à la catégorie des *sharewares*, autrement dit des logiciels mis au point et fournis par des développeurs indépendants, moyennant une rémunération modique (entre 20 et 200 francs), voire symbolique. En effet, certains programmeurs se contentent d'une carte postale ou d'un petit mot par courrier électronique.

Quelle que soit sa nature, ne négligez pas cette contribution, elle est justifiée ! D'abord parce que tout travail mérite rémunération. Et que les *sharewares* que nous fournissons sont des programmes de qualité. Ils vous rendront d'aussi grands services que des logiciels professionnels que vous auriez peut-être payé plusieurs milliers de francs. Ensuite parce que vous avez un réel intérêt à jouer le jeu : les développeurs apprécient énormément qu'on porte un intérêt à leurs travaux et correspondent volontiers avec les utilisateurs « référencés » de leurs créations. Et, croyez-nous, compter un développeur parmi ses relations, c'est être assuré de trouver une solution à tous ses « problèmes informatiques ».

/ Laurent Clause

Droits d'auteur

Pour un usage personnel et privé...

Scanner, carte son et lecteur de CD-ROM, carte d'acquisition vidéo : voilà la parfaite panoplie « à tout numériser ». Mais, au fait, a-t-on le droit de numériser tout et n'importe quoi ?

REUSSI votre petit montage vidéo ! Un extrait d'un épisode de Star Treck – la salle de téléportation –, et vous, qui apparaissez aux côtés de Spok, grâce à un banal effet de transparence. Et la musique en fond sonore, ne serait-ce pas le tube de l'été que vous avez numérisé à partir d'un CD audio ? Génial, le résultat ! Au point que les copains se sont empressés de faire circuler votre œuvre sur disquette. Mais tout cela n'est pas très légal ! Tant qu'il reste sur votre disque dur et qu'il est destiné à un usage personnel et privé, ce détournement d'images et de sons ne pose pas de problèmes.

En revanche, sa diffusion (même si elle est limitée à votre entourage, et si elle gratuite) est illégale et peut vous valoir quelques ennuis… même s'il y a peu de risques que le détenteur des droits de Star Treck – Paramount en l'occurrence – et l'éditeur du CD audio aient connaissance de vos agissements. Et si votre œuvre termine sur un CD-ROM ou un service en ligne, elle devient commerciale, et cela peut aller très mal pour vous. Le droit d'auteur et sa jurisprudence évoluent pour s'adapter à la révolution du numérique et protéger au mieux les détenteurs des droits d'œuvres musicales et audiovisuelles.

Tant que vous vous amusez en famille et que rien ne sort de votre ordinateur, tout est permis. Sinon, vos créations doivent être cent pour cent originales.

/ L. C.

Service lecteurs n° 14

Consultez notre service Minitel répertoriant des milliers de logiciels*,

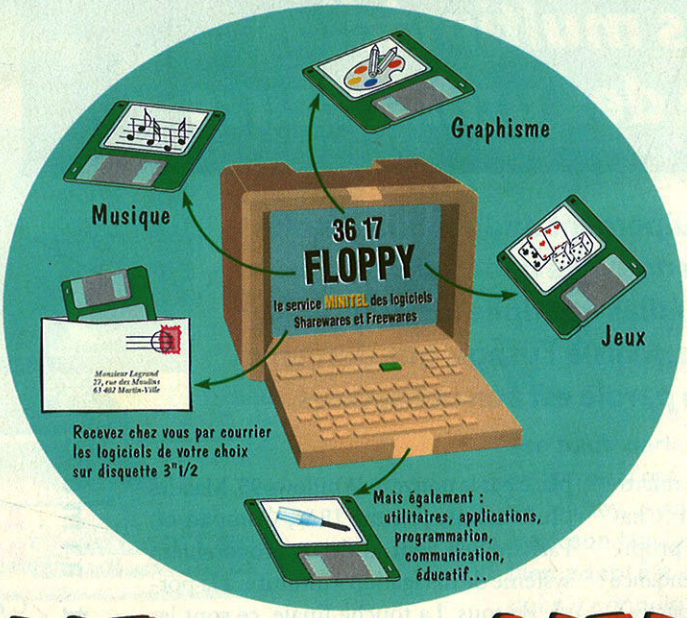
et recevez gratuitement

chez vous, par courrier, les logiciels de votre choix sur disquette 3"1/2.
Vous interrogez la base de données, vous trouvez le logiciel qui vous intéresse,
vous laissez vos coordonnées sur :

+ de 100 nouveaux logiciels chaque mois !

36 17 FLOPPY

5 minutes suffisent !



WINDOWS

- WEXPRESS, superbe traitement de texte
- WSCN222E, puissant antivirus
- WINDUPE, copie de disquettes facile
- CLOCKPUB, horloge parlante
- CASW210, gestion de cassettes Audio
- COOL134, édition de sons
- TEK, dessin technique
- PSP30, traitement d'images
- CDLABL, impression jaquettes CD
- CASELINR, jaquettes K7
- GLIDER40, jeu d'avion en papier
- POKERVS, jeu de poker
- COMET, jeu d'asteroïd
- WALIENS, Space Invaders
- WINCHS, jeu d'échecs
- 3YAHTZ, yahtzee
- F18NFZ10, combat aérien
- WINCHESS, jeu d'échecs
- AM-30P, gestion d'adresses
- WGEN411, trouvez vos ancêtres...

+ DE 700 FICHIERS

UTILITAIRES

- BLK401, bloquer le CTRL-ALT-DEL
- BRISTOL, créer des cartes de visite
- BANNER21, réaliser des banderoles
- SCRTHIEF, capturer des écrans
- VGAFONT1, superbes polices de caractères
- FPRT218A, antivirus puissant
- SCAN224E, antivirus de référence
- VSH224E, prévention contre les virus
- GF1192, identificateur de fichiers
- EDEL112, effacement par date
- TURBOBAT, compilateur de Batch
- 2M30, vos disks 1,44 passent en 1,8 Mo
- COPYQ, excellent copieur de disquettes
- ARJ242A, compresser vos fichiers
- PKZIP204, compacteur de référence
- FORMATQM, formateur de disquettes rapide...

+ DE 300 FICHIERS

EXTRAIT DE NOTRE CATALOGUE

CAO - DAO GRAPHISME

- CSHOW877, visualiseur d'images
- GWS70E, convertisseur d'images
- DATAPIX, base de données d'images
- CINEMA10, générateur de slideshow
- NEOPAINT, superbe logiciel de dessin
- HOMEPLAN, création de plans de maison
- DC215, dessin vectoriel
- VFD16G, convertisseur AVI-MPEG-FLI
- PCX2EXE, rendez exécutables vos PCX...

+ DE 200 AUTRES PROGRAMMES

MUSIQUE

- EUTERPE, player de son HP interne
- BMP, écouter des musique MOD
- DMP280, player de MOD, STM, AMF, NST...
- KINGMOD, création de MOD par partition
- MELODY25, création de musique
- PCGUITAR, apprendre la guitare
- ME411, éditeur de partition
- et des centaines de fichiers musicaux : MOD, ROL, MIDI et sonores : VOC, SND, WAV...

+ DE 400 FICHIERS

PROGRAMMATION

Nombreux codes sources & bibliothèques en Pascal, C, Basic, Visual Basic, Clipper Modula, Ada, Assembleur, dans tous les domaines...

+ DE 380 FICHIERS

COMMUNICATION

- ONYX71, créer un service Minitel
- WINTEX, composeur d'écrans Minitel
- TERMINATE, émulateur de terminal
- POWBBS30, créer un serveur BBS
- JVFAX70, programme de radio...

+ DE 80 FICHIERS

EMULATEURS

- EXCTR12, émulateur Macintosh
- APPLHEM, émulateur Apple II
- EUPHORIC, émulateur Oric Atmos
- C64S09B, émulateur Commodore 64

GESTION COMPTA-FAMILLE

- GEF12, gestion de budget familial
- TTURF, jouer au tiercé
- QUIKKENO, aide au Keno
- LOTOFRAN, statistique Loto
- PYII, logiciel de paye
- STOCKFAC, gestion de stocks & factures
- CINEMA, base de données «Cinéma»
- AS1901, gestion d'association loi 1901
- CGCVO, comptabilité générale
- BIBLIO4, gestion de bibliothèque
- MOVIESGO, base de données 1000 films
- VIDEOK7, gestion de vidéothèque
- CODPOST, tous les codes postaux de France
- CHAMPIGN, base de données «Champignons»
- VIRGULE, traitement de texte...

+ DE 200 PROGRAMMES

EDUCATIF FORMATION

- WCIRCUIT, créer des circuits imprimés
- FILTRES, calculs de filtres
- ECAP30, analyse de circuits électroniques
- JETUIL10, apprendre les conjugaisons
- ANATOMIE, anatomie humaine
- SURFACES, calcul de surface
- ASOL312, résolution d'équations
- WLPLT250, traceur de courbes
- PWRCALC2, calculatrice scientifique
- CBGEO++, département français
- PLANETEBL, atlas mondial en VGA
- FLAGS91, drapeaux du monde
- EVAL20, gestion de notes d'élèves...

+ DE 200 AUTRES PROGRAMMES

JEUX

- DOOM19, jeu de combat
- ROTT, Rise of Triad
- JAZZJACK, excellent jeu de plate forme
- WACKYWH, course de Karts
- BTHORNE, jeu de combat
- DESCENT, pilotage de vaisseau
- FUZZYWD, superbe mini-golf
- EPICIN2, Mega Flipper
- EPICBASE, simulation de base-ball
- CCHECK, dames chinoises
- BELOTE, jeu de belote
- BRIDGE, jeu de bridge
- OTHELL3, excellent Othello
- PAKO, Pacman de 100 niveaux
- TIGERS10, combat aérien

+ DE 300 JEUX

IMAGES & PHOTOS

Tous thèmes :

- Moyens de transport
- Dessins animés & BD
- Armée & aviation
- Animaux
- Heroic Fantasy
- Charmes
- Paysages & végétaux
- Personnalités
- Ray-tracing • Photos de films
- Espace • Galerie d'art...

+ DE 800 IMAGES

* Service édité par P.I.C. RCS CRETEIL B 384 904 488 - COÛT DE LA COMMUNICATION : 5,57 F/MINUTE - Minitel et Windows sont des marques déposées par FRANCE TELECOM et MICROSOFT

Agence AGATHA (1) 46 06 06 01

Guide

Comparatif

Les nouveaux amis de

Neuf micros multimédias à l'épreuve des utilisateurs

La puissance est là, l'équipement multimédia s'étoffe et les prix diminuent. La nouvelle génération des ordinateurs multimédias multiplie les clins d'œil en direction des familles. Mais, à l'usage, que donnent ces belles machines ? La parole est aux utilisateurs.

DE QUOI se compose un micro-ordinateur multimédia ? Chaque constructeur a sa propre idée. Côté matériel, la tendance est aux machines compactes à l'esthétique soignée, avec parfois la télévision, le téléphone ou la radio FM intégrés. Côté logiciel, le Macintosh, fort de sa longue expérience de convivialité, reste fidèle à une ligne de conduite qui lui a depuis longtemps ouvert la porte des appartements privés. Dans le monde PC, les expériences se font en ordre dispersé. On en reste encore trop souvent au très peu convivial Windows 3.1, parfois heureusement remplacé par le nouveau Windows 95. Mais les plus malins, comme IBM, Compaq ou Packard Bell, vont au-delà et proposent un système de navigation « intuitif », à la portée de tous. La touche finale, ce sont les « cadeaux » : des logiciels et des CD-ROM à foison, destinés à emporter la décision de l'acheteur hésitant.

Dossier réalisé par Jean-Loup Renaut avec Jean-Loup Jovanovic et Romain Poirot

Devant une telle diversité de l'offre, on comprend les hésitations. Une chose est certaine : vous allez débourser entre douze et quinze mille francs pour assouvir votre désir, une somme en tout cas suffisamment importante pour ne pas vous engager à la légère. D'autant que cette machine, si chèrement acquise, doit convenir à toute votre famille, sans considération d'âge ou de compétences techniques. Pour en avoir le cœur net – et vous mâcher le travail –, nous avons réuni un panel d'utilisateurs autour de neuf ordinateurs que les constructeurs eux-mêmes présentent comme des appareils destinés à la famille. Ils nous ont donné librement leur avis. Les performances purement techniques de chaque machine ont du reste été testées par notre laboratoire. Ce sont ces deux appréciations cumulées que nous vous proposons.

Dans notre CD-ROM, allez dans la Salle des travaux dirigés : vous trouverez une animation intitulée Anatomie d'un PC multimédia, vous expliquant les différents éléments qui composent un micro-ordinateur.

ils ont aimé

APPLE PERFORMA 5200

C'est vraiment le Performa que je préfère. La présentation à l'écran est claire, et l'ordinateur est confortable d'utilisation. L'image et le son sont de bonne qualité. En plus, les réglages sont faciles grâce aux boutons qui se trouvent sur la façade. En général, le fonctionnement du Performa est rapide. Et puis, il peut être utilisé par toute la famille, même par les débutants.

Vanille, 21 ans, secrétaire.

la famille

CARREFOUR FIRST LINE OSCAR P 90

PACKARD BELL FORCE 2738 D/4

Il est sympa avec ses haut-parleurs en forme d'oreilles de Mickey. A l'intérieur, avec son Navigator, il est bien adapté à ceux qui n'y connaissent rien. Une autre bonne idée, c'est l'espace de travail pour les enfants. Et, en plus, il y a des CD-ROM à la pelle, même si certains ne fonctionnent que difficilement... Comme tous les genres sont représentés, on peut se faire une bonne idée du multimédia. Et il y a la radio qui apporte la touche finale à une machine qu'on a envie de voir chez soi...

COMPAQ PRESARIO 528 CDTV

IPC VM P100

TULIP WIN TV

VOBIS HIGHSCREEN ETALON 75

MICROSPOT PENTIUM 133

Il est facile d'utilisation. Moi qui suis un joueur, j'apprécie beaucoup sa rapidité. Même si l'affichage est un peu réduit, il est de bonne qualité. Dommage que quelques grésillements gâchent la musique d'accompagnement.

Alex, 16 ans, lycéen

IBM APTIVA 931

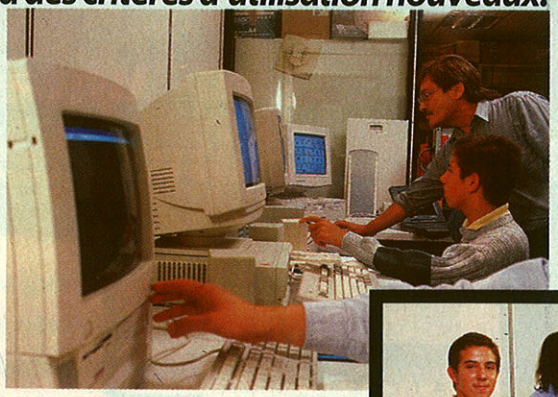
L'Aptiva, c'est le plus sympa ! Pour moi qui n'y connaît rien de rien, c'est celui que je préfère. C'est très clair, même à l'écran. Et surtout, on nous dit à haute voix tout ce qu'il faut faire, pas à pas. Je pense aussi à mes enfants : le coin qui leur est réservé est bien pratique...

Laurence, 40 ans, mère de famille, trois enfants

Manu, 35 ans, enseignant, 3 enfants

Comment nos invités ont fait leur choix

Facilité de prise en main, confort d'emploi, détails ergonomiques : au-delà des performances, le micro multimédia familial doit répondre à des critères d'utilisation nouveaux.



POUR ALLER au-delà des tests purement techniques, nous avons réuni quatre personnes pendant une journée autour de neuf ordinateurs multimédias. Deux hommes et deux femmes, âgés de 16 à 40 ans, pas particulièrement experts en la matière. Les machines étaient déjà installées, avec leurs CD-ROM et leurs logiciels. On y avait ajouté, pour égaliser les chances de chaque ordinateur, trois CD-ROM (un jeu, un titre culturel et un titre éducatif) fonctionnant aussi bien sur PC que sur Mac. Pendant toute la séance, chacun a pu librement donner son avis.

Les jugements ont d'abord porté sur la qualité du son et de l'image, sur la rapidité de l'affichage, sur la souplesse du clavier, sur l'ergonomie de la souris... Les observations de nos invités sur le maniement des ordinateurs multimédias ont apporté plus d'informations. De toute évidence, contrairement aux utilisateurs du «passé», ils n'ont ni l'envie ni le temps de passer un «permis de conduire ordinateur» : Windows 3.1, trop complexe, fut unanimement rejeté ! Ceux qui ont des enfants ont accordé encore plus d'importance à la facilité de prise en main. D'où le succès des machines où un espace est spécialement réservé aux plus jeunes. Nos testeurs d'un jour ont par ailleurs plébiscité

UN PANNEL DE LECTEURS SPÉCIALEMENT CONSTITUÉ

les appareils compacts, les plus adaptés à un environnement domestique où l'espace est souvent restreint. Et ils ont attribué un rôle non négligeable à l'esthétique, aspect éminemment subjectif. Mais les tests techniques ne sont pas à négliger. Passé le temps de la découverte et de l'apprentissage, les performances techniques reprennent toute leur valeur. Les opinions de nos invités, à chaud, apportent cependant un regard nouveau et souvent incisif sur le multimédia. Souvenons-nous du mot de Talleyrand : «*Il faut se méfier de son premier mouvement : c'est souvent le bon.*»

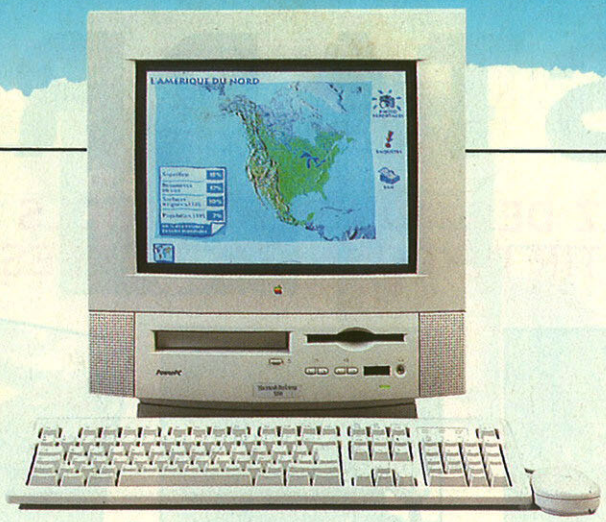
Les notes du labo

Parmi les nombreux tests que notre laboratoire a fait subir à toutes les machines, nous en avons sélectionné huit, dont les résultats apparaissent dans les fiches techniques de chaque machine. Notés sur vingt, les résultats aux tests sont représentés par une barre horizontale de longueur variable.

Deux autres notes, d'ordre plus général, sont calculées à partir d'un PC de référence (en l'occurrence un modèle avec Pentium 90 de DEC) d'indice 100. Il s'agit de la performance globale, résultante de toute une batterie de tests concernant principalement la puissance et la rapidité du microprocesseur, ainsi que de la performance bureautique, qui met en œuvre plusieurs logiciels de bureautique. Dans les fiches, ces résultats sont figurés par des étoiles (entre une et cinq), selon leur écart par rapport à la machine de référence.

ADAPTÉ OU PAS ?	Apple Performa 5200	IBM Aptiva 931	Microspot Pentium 133	Packard Bell Force 2738 D/4	Compaq Presario 528 CDTV	Carrefour First Line Oscar P90	IPC VM P100	Tulip Win TV	Vobis Highscreen Etalon 75
Pour les débutants	▲	▲	●	▲	▲	■	■	■	■
Pour les enfants	●	▲	■	▲	●	■	■	■	■
Création graphique	●	●	●	■	●	●	■	■	▲
Gestion du son	▲	▲	●	▲	■	■	▲	●	■
Gestion de la vidéo	▲	●	●	●	▲	●	●	▲	●
Bureautique	▲	▲	■	▲	▲	■	■	■	■
Consultation de CD-ROM	▲	▲	▲	▲	▲	■	●	▲	■
Création multimédia	▲	▲	●	●	●	■	●	●	●
Calcul intensif	●	●	▲	●	■	▲	▲	▲	●
Jeux	■	●	▲	●	■	■	●	●	▲
Communication	▲	▲	●	●	▲	●	●	●	●

▲ = bien adapté. ● = possible. ■ = peu adapté.



Apple Performa 5200

Le Mac des familles

Le Performa 5200 semble remplir le rôle du parfait ordinateur familial. Renouant avec la tradition du tout-en-un qui a marqué les débuts du Mac, son design est compact et son écran intégré (15 pouces) offre un confort d'utilisation plus que satisfaisant. Du moins tant que l'intérêt de l'utilisateur se limite à la consultation de CD-ROM et à la bureautique.

C'est que le Performa a ses limites. Celles-ci apparaissent avec les applications très gourmandes en ressources machine. A proscrire : le montage vidéo à grande échelle et la retouche de posters géants. Malgré son processeur Power PC 603, équivalent approximatif d'un Pentium 75, le Performa n'est pas un foudre de guerre. D'abord enthousiasmant, on découvre à l'usage qu'il est surtout destiné aux applications éducatives et ludiques et à la communication. Reste que cette machine dispose d'avantages non négligeables, tels son modem intégré et les CD-ROM et logiciels fournis en standard. La carte TV, en option, coûte 1 500 francs environ.

Mais son plus grand atout reste la fameuse convivialité Mac, qui le rend si facile à utiliser, même par les débutants.

FICHE TECHNIQUE

POUR
Nombreux logiciels, design compact, facilité d'accès du Mac.

CONTRE
Reste limité au multimédia familial. Affichage un peu lent.

CONFIGURATION TESTÉE
Power PC 603, 8 Mo de mémoire vive, disque dur de 800 Mo, écran 15", modem 14 400 bauds. Prix : environ 14 000 F TTC.

Ergonomie	10,9
Qualité de fabrication	15
Qualité d'affichage	10,5
Lecteur de CD-ROM	16
Carte son	14
Enceintes	9
Performance bureautique	★★★ 72
Performance globale	★★★ 71

Le design de la machine, compact, s'accorde avec la facilité d'utilisation du Mac. Mais la vitesse d'affichage est décevante et le lecteur de CD-ROM ne clignote pas lors des accès disque.

Manu

La présentation à l'écran est claire, son utilisation est confortable, la qualité de l'image est bonne et le son facile à régler. Et il peut être utilisé par toute la famille, même par les débutants.

Vanille

Ce Macintosh est rapide avec les logiciels de jeux, mais ses limites se font sentir avec des titres plus lourds, tel Myst. Sa facilité d'accès et d'utilisation sont très appréciables.

Alex

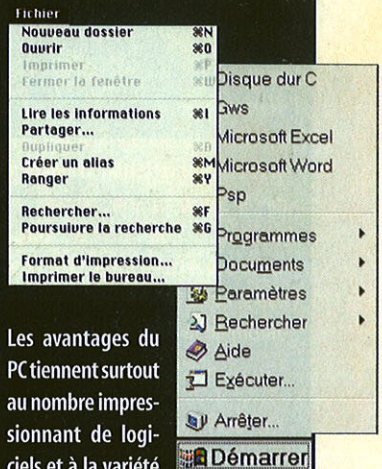
Ce Macintosh me convient parfaitement. Il est facile à utiliser. Seul l'écran est un peu triste, et le bouton d'ouverture du tiroir du lecteur de CD-ROM n'est pas très sensible.

Laurence

Standard

MAC ou PC ?

PC et Macintosh n'ont jamais été aussi proches : Windows 95 imite l'écran du Macintosh, certains CD-ROM, biformats, sont acceptés par les deux machines et leurs prix sont de plus en plus comparables...
Les différences restent toutefois suffisamment sensibles pour continuer d'alimenter le vieux débat entre les tenants de chaque ordinateur.



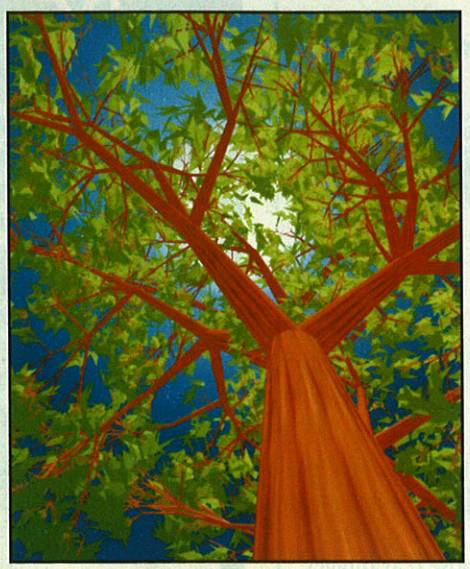
Les avantages du PC tiennent surtout au nombre impressionnant de logiciels et à la variété des cartes d'extension dont il dispose. Mais il exige encore un certain apprentissage, rebutant pour les néophytes.

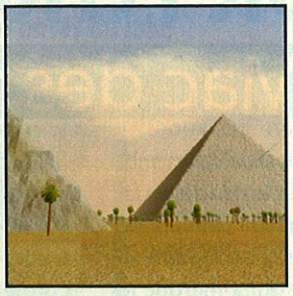
Vers une cohabitation ?

Avec le Macintosh, en revanche, ce qui frappe immédiatement, c'est sa rapidité de prise en main et la facilité avec laquelle on le manipule. Reste que, lentement, mais sûrement, les deux systèmes se rapprochent. Le PC tente de rattraper le Mac en convivialité avec Windows 95, alors que les logiciels – y compris les jeux, jusqu'ici domaine réservé des PC – se multiplient à l'envi sur Mac. Si, aujourd'hui, le Macintosh s'impose encore pour qui veut faire du multimédia avec facilité, l'avenir paraît très ouvert. L'opposition entre Mac et PC se réduira peut-être alors à une simple affaire de passion.

VISTAPRO

CREEZ DES MONDES VIRTUELS A PARTIR DE DONNEES REELLES





MAKEPATH

Offrez-vous le luxe de voler au-dessus des paysages que vous aurez créés avec VISTAPRO.

MAKEPATH EST UN LOGICIEL ÉVOLUÉ ET ÉTONNAMMENT SIMPLE D'UTILISATION QUI PERMET DE CRÉER DES SCRIPTS D'ANIMATION TRÈS COMPLEXES AVEC VISTAPRO. IMAGINEZ-VOUS EN TRAIN DE SURVOLER LE GRAND CANYON À BORD D'UN JET OU D'UN HÉLICOPTÈRE. VISUALISEZ LES TRAJECTOIRES D'UN MISSILE AVANT UN IMPACT.

Toutes les données télémétriques des Etats - Unis et des Alpes dans le logiciel.
Bientôt l'Europe et l'Afrique !

«VISTAPRO @ 1994. John HINKLEY. Produced under licence by VRLI. Republished in Europe by Visual Media Systems»

Oui je souhaite commander le logiciel Vistapro :

SVM M 10/95

- ❑ Vistapro Version CD-ROM pour PC en français (avec module d'animation Makepath) = 515 F
- ❑ Module d'animation Makepath Disk pour PC = 315 F
- ❑ Vistapro Version CD-ROM Mac français ou US = 615 F
- ❑ Vistapro Version Disk pour PC en français (sans module d'animation Makepath) = 415 F
- ❑ Vistapro Version CD-ROM Windows français* ou US = 615 F

NOUVEAU : PORT COMPRIS

* Disponible en novembre 1995

Ci-joint mon règlement :

❑ par carte bancaire N° : ____ ____ ____ ____ expirant fin : __/__ ❑ par chèque à l'ordre de **VMS / PUBLITRANS**

Nom : _____ Prénom : _____ Téléphone : _____

Adresse : _____

Code Postal : _____ Ville : _____ Pays : _____

Signature

Retourner ce bon à : VMS / PUBLITRANS
BP 17 - 91167 LONGJUMEAU cedex 09
Téléphone : (1) 69 33 17 58

Visual Media SYSTEMS

IBM Aptiva P931

Le multimédia parlant

CET ORDINATEUR, étonnant à bien des égards, a été l'une des machines les plus appréciées par nos testeurs. Non sans raisons : Windows est dissimulé sous une interface intuitive, de nombreux CD-ROM sont fournis avec la machine et la qualité des éléments sonores, en particulier des enceintes, est de premier ordre. Mais, surtout, il parle ! Une agréable voix féminine guide les utilisateurs néophytes pas à pas.

Techniquement, l'Aptiva 931 se range dans la catégorie des ordinateurs de milieu de gamme. A côté d'un bon processeur Pentium 75, on trouve une carte graphique médiocre et un disque dur particulièrement lent. L'Aptiva est dépourvu de mémoire cache et il nécessite deux prises de courant, une pour l'ordinateur et une pour l'écran. Ce dernier toutefois, bien que de taille réduite (14 pouces), est de bonne qualité, tout comme le lecteur de CD-ROM, malgré son système de chargement par caddie. Avec un design original et une interface adaptable à différents types d'utilisateurs – l'espace enfant est très réussi – l'Aptiva P931 est un ordinateur multimédia réellement familial.

FICHE TECHNIQUE

POUR
Bien adapté aux besoins des utilisateurs personnels.

CONTRE
Carte graphique et disque dur peu performants.

CONFIGURATION TESTÉE
Pentium 75, 8 Mo de mémoire vive, disque dur de 540 Mo, carte son 16 bits, lecteur de CD-ROM quadruple vitesse. **Prix : environ 13 100 F TTC.**

Ergonomie	9,8
Qualité de fabrication	12,1
Qualité d'affichage	13,8
Lecteur de CD-ROM	14,2
Carte son	13,5
Enceintes	12,6
Performance bureautique	★★★ 78
Performance globale	★★★ 70

Le menu initial est agréable, mais le passage d'une page à l'autre est lent. Le look de l'écran est bien, celui de l'unité centrale et des enceintes l'est moins. Et les gadgets sont amusants.

Manu

La voix qui explique ce qu'il faut faire, et les CD-ROM fournis avec la machine permettent à un débutant de bien se familiariser avec l'ordinateur. C'est l'une des machines les plus complètes.

Vanille

Pour débuter, c'est très bien. On sait tout de suite ce qu'il faut faire. Et il y a plusieurs jeux intéressants sur CD-ROM. Mais c'est dommage que l'écran soit aussi petit.

Alex

L'Aptiva est très convivial. L'aide, avec ses instructions vocales, est très bien conçue. On a des informations claires à l'écran. En revanche, il est plutôt encombrant.

Laurence

Processeur

486 ou Pentium ?

Le microprocesseur est l'élément moteur d'un micro-ordinateur, qu'il soit multimédia ou non. Sur les PC, on ne trouve plus aujourd'hui que deux espèces de processeurs, le 80486 (ou 486 en abrégé) et le Pentium. Ce dernier, plus récent, calcule mieux et plus vite que son prédécesseur. Dans l'absolu, un Pentium est donc toujours préférable à un 486.

Vitesse : le Pentium en tête

En outre, les processeurs se répartissent en sous-espèces, caractérisées par leur vitesse, exprimée en mégahertz (MHz). Si tous les Pentium ont une vitesse suffisante pour équiper un ordinateur multimédia, ce n'est pas le cas pour les 486. Il faut au minimum un 486DX2/66 (c'est-à-dire à 66 MHz) pour gérer raisonnablement le multimédia.

Prix : le 486 s'accroche

Le processeur 486 possède un avantage capital : son prix, bien moins élevé que celui d'un Pentium. Ce dernier s'impose pourtant pour qui veut faire de la création multimédia. En effet, le traitement du son, des images ou de la vidéo

sont avides de puissance ! Mais s'il ne s'agit que de consulter des CD-ROM et de travailler avec des logiciels de bureautique familiaux, le 486 reste tout à fait suffisant. Pour l'instant. Car une nouvelle génération de processeurs – P6 et P7 – pointe déjà le bout du nez.

Guide
Comparatif

Microspot Pentium 133
Génération Windows 95

À CÔTÉ des machines au nom prestigieux, le Microspot Pentium 133 est un exemple de ces nombreux PC assemblés de bric et de broc. Leur prix est très attrayant, mais les performances ne sont pas toujours au rendez-vous. Le Microspot Pentium 133, fabriqué par Interdiscount, annonce fièrement, pour à peine plus de 15 000 francs, un Pentium à 133 mégahertz (le microprocesseur le plus puissant actuellement disponible) et un disque de 1,2 giga-octet.

Ses performances réelles sont, elles, moins réjouissantes : le processeur est à peine au niveau d'un Pentium 100, la carte graphique est bien lente et les haut-parleurs sont affligés de grésillements. Et mieux vaut avoir quelques notions en informatique. La documentation est en anglais et l'intérieur de la machine est un véritable fouillis : les câbles s'y promènent allégrement et le processeur n'est pas ventilé, ce qui peut entraîner des problèmes de surchauffe. Côté logiciels, seul Windows 95 est fourni. Mais, à lui seul, il procure au Microspot un avantage décisif – mais temporaire – sur ses concurrents qui n'offrent encore que Windows 3.1.

FICHE TECHNIQUE

POUR
Qualité des éléments de base. Bon rapport puissance/prix.

CONTRE
Assemblage peu sérieux. Pas de logiciel livré en standard.

CONFIGURATION TESTÉE
Pentium 133, 8 Mo de mémoire vive, disque dur de 1,2 Go, carte son 16 bits, lecteur quadruple vitesse. Prix : environ 15 400 F TTC.

Ergonomie	12,1
Qualité de fabrication	12,7
Qualité d'affichage	15,6
Lecteur de CD-ROM	16,1
Carte son	13
Enceintes	11,4
Performance bureautique	★★★★ 90
Performance globale	★★★★ 98

Manu : Windows 95 est plus agréable que Windows 3.1. L'esthétique n'est pas terrible. Quant au lecteur de CD-ROM, j'ai eu droit plusieurs fois au message « CD non trouvé » et la lecture est un peu lente.

Vanille : Cette machine est particulièrement rapide et simple à utiliser. En revanche, le son est franchement de mauvaise qualité, ce qui gâche l'appréciation globale de la machine.

Alex : Le Microspot est vraiment facile à utiliser. Avec les jeux, l'affichage est réduit mais de très bonne qualité. Il n'y a que la musique qui laisse entendre quelques grésillements.

Laurence : Les enceintes grésillent, le son est de mauvaise qualité. La souris a une bonne prise en main et la présentation à l'écran est sobre, ce qui rend la lecture très agréable.

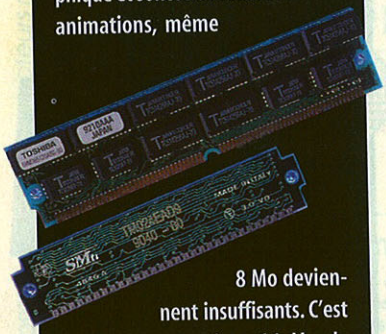
Mémoire vive

Pour 4 Mo, on n'a plus rien !

De nombreux ordinateurs dits multimédias sont vendus avec 4 mégaoctets de mémoire vive. Or, en matière de multimédia, cette quantité est tout à fait insuffisante. La machine avance à une allure d'escargot et les animations tournent de façon saccadée. Plus critique : il y a de plus en plus de CD-ROM qui ne peuvent absolument pas fonctionner avec aussi peu de mémoire. Avec 8 Mo, on commence à se sentir plus à l'aise, les images apparaissent rapidement à l'écran et les animations reprennent tout leur allant.

Mémoire ! multiplie-toi

Ces 4 méga-octets de mémoire supplémentaire – qu'il faut impérativement acquérir – sont faciles à installer. Seul leur prix, environ 1 000 francs, peut être un obstacle. Et c'est une somme que l'on peut aisément multiplier par deux, voire par trois, si l'on veut aller plus loin avec son micro-ordinateur. Car, pour qui veut faire de la création graphique et sonore ou réaliser des animations, même



8 Mo deviennent insuffisants. C'est alors 12 et même 16 Mo de mémoire vive qu'il faudra installer dans son micro-ordinateur. Et si l'on veut en plus pouvoir utiliser simultanément plusieurs logiciels de création, il faudra alors songer à monter jusqu'à 32 Mo !

DELTAROM

2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél. : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44
3615 DELTAROM
Vente uniquement par correspondance

LECTEURS CDROM

Lecteur PANASONIC DV CR 562 B ..... 650 F
Lecteur CDROM MITSUMI IDE 4xV ..... 990 F
Lecteur CDROM PANASONIC IDE 4xV ... 1.150 F
Lecteur CDROM PIONEER IDE 4xV .....1.390 F

Kits Multimédia, Cartes Sons

Maxi Kit 4x : Pana 4x, Dark Forces vf, Under killing Moon vf.....1390 F
Maxi Sound CD 2x : Pana 2x, Maxisound 16, Hp, 3 jeux.....1290 F
Maxi Sound CD 4x : Pana 4x, Maxisound 16, Hp, 3 jeux.....1990 F
Carte son Maxi Sound 16 IDE .....525 F
Carte son Maxi Sound 16 IDE + HP .....575 F
Maxi Sound Korg Wave 32.....1150 F
Carte Maxi KORG Wave 32 ..... 720 F
SoundBlaster 16 Value IDE..... 575 F
SoundBlaster 16 PRO ASP.....990 F
SoundBlaster AWE 32 Value ..... 1.290 F
SoundBlaster AWE 32 + micro..... 1.590 F

ENCEINTES

CP 55 2x2W.....65 F
MLi168 2x3,5W 125 F
MLi691 2x4W....175 F
SW 30 2x25W....195 F
SW 10 2x80W....390 F
Casque stéréo sans fils Infrarouge.....390 F

PC CDROM

ANIMATIONS - IMAGES

- ❑ 3D Animania .....49 F
- ❑ Boris Vallejo.....289 F
- ❑ Bugs Bunny.....59 F
- ❑ Clipart Cornucopia.....125 F
- ❑ Designer Clipart (1à 5) .85 F/vol
- ❑ Fabulous Photos .....125 F
- ❑ Image Library I.....49 F
- ❑ Image Library II .....85 F
- ❑ Image Library III.....49 F
- ❑ Multimédia Toolkit.....95 F
- ❑ Perfect Pictures.....125 F

CULTURE - EDUCATIF

- ❑ Adibou 4/5 ans VF .....365 F
- ❑ Adibou 6/7 ans VF .....365 F
- ❑ ADI Fran/Maths du CE1 à 3ème (indiquez la classe) .....365 F/classe
- ❑ Aux orig. de l'homme VF ..295 F
- ❑ Bigbang aux dinosaures vf 350 F
- ❑ Cinemania 95 .....395 F
- ❑ Circus VF ..... 225 F
- ❑ Corps Humain en 3D VF...439 F
- ❑ Coupes du monde foot VF.265 F
- ❑ Florence et la renaissance. 335 F
- ❑ Guide interactif de l'Italie 335 F
- ❑ Guinness Encyclopedia..... 245 F
- ❑ Journal de l'année 1994.....225 F
- ❑ Kevin le Kangourou VF.....195 F
- ❑ Kiyeko VF .....249 F
- ❑ La Découverte du Canada.285 F
- ❑ La Vie des Insectes VF..... 439 F
- ❑ Le Corps Humain VF ..... 285 F
- ❑ Le Louvre VF .....359 F
- ❑ Le Monde Sous Marin VF.439 F
- ❑ Le Secret du Château VF ..249 F
- ❑ Les Arts du 20ème siècle....295 F
- ❑ Louis Le Lion VF .....195 F
- ❑ Michel Ange VF.....335 F
- ❑ MicMac à Champignac vf .249 F
- ❑ Olaf L'Ours VF .....195 F
- ❑ Oncle Archibald VF .....249 F
- ❑ PC Corps Humain 3.0 VF .590 F
- ❑ Pok le Petit Peintre VF .....195 F
- ❑ Tuneland VF .....265 F
- ❑ Van Gogh VF .....335 F
- ❑ Vins et Gastronomie VF ....345 F
- ❑ Voyage en Egypte VF .....335 F
- ❑ Voyage en Italie VF .....335 F

ESPACE

- ❑ Exploring Solar System .....135 F
- ❑ Our Solar System .....55 F
- ❑ Hubble Space Telescope.....125 F
- ❑ Red Shift.....395 F
- ❑ Return to the Moon.....99 F
- ❑ Space & Astronomy .....105 F
- ❑ Space Imagery .....135 F
- ❑ Space Odyssey .....135 F
- ❑ Starlite .....125 F

MUSIQUES ET SONS

- ❑ Bob Dylan.....295 F
- ❑ Louis Armstrong VF ..... 145 F
- ❑ Midi & Wave Workshop.....85 F
- ❑ MidiSoft Music Magic. .....145 F
- ❑ Musicscapes Professional...149 F
- ❑ Music Toolbox.....49 F
- ❑ Prince Interactive.....395 F
- ❑ Prof. Music Producer.....149 F
- ❑ Sound Library II .....49 F
- ❑ Woodstock.....295 F

JEUX PC CDROM

7TH GUEST NF .....89 F
7TH GUEST + DUNE VF.....195 F
A4 NETWORKS VF .....299 F
ACES COLLECTION NF.....339 F
ACES OF THE DEEP VF .....249 F
ACROSS THE RHINE VF....325 F
Action Soccer Vf + gamepad .265 F
ALIEN LEGACY NF.....235 F
All New World of Lemmings 195 F
ALONE in the DARK 3 VF...299 F
APACHE LONGBOW VF ....375 F
ATARI 2600 Action Pack.....189 F
BATTLE BUGS VF.....195 F
BATTLEDROME VF .....195 F
BIOFORGE VF .....299 F
BUZZ ALDRIN'S NF .....99 F
CIVIL WAR VF.....349 F
Command & Conquer VF .....329 F
COMMANDER BLOOD VF 245 F
CONSPIRACY NF.....99 F
CREATURE SHOCK VF .....195 F
CRITICAL PATH .....65 F
CYBERIA .....249 F
CYCLEMANIA .....145 F
DAEDALUS Encounter VF...325 F
DARK FORCES VF .....335 F
DAWN PATROL VF .....195 F
DAY OF TENTACLE VF .....145 F
DESCENT .....229 F
DIGGERS VF .....95 F
DISCWORLD VF .....225 F
DRAGON LORE VF .....249 F
DRAGONSPHERE .....99 F
DUNGEON MASTER 2 VF..369 F
EARTH SIEGE VF .....235 F
ECSTATICA NF .....175 F
FIFA SOCCER VF.....269 F
FLIGHT UNLIMITED VF ...345 F
FIRST ENCOUNTER VF .....269 F
FULL THROTTLE VF .....365 F
FX FIGHTER NF.....279 F
GABRIEL KNIGHT VF.....235 F
GRAND PRIX VF .....159 F
GOBLIIINS VF .....129 F
GOBLIINS 2 VF.....129 F
GOBLINS 3 VF .....149 F
HELL NF.....375 F
HI - OCTANE VF.....295 F
INCA VF.....119 F
INCA 2 VF .....129 F
INCA COLLECTION VF .....195 F
INDY 4 VF .....95 F
INDY CAR RACING NF .....125 F
INFERNO VF.....195 F
Internat. Tennis Open VF.....295 F
JAGGED ALLIANCE VF.....295 F
JEWELS of ORACLE VF.....295 F
KING QUEST 7 VF .....325 F
King Quest Anthology.....249 F
KYRANDIA 2 VF.....99 F
KYRANDIA 3 VF.....229 F
LANDS OF LORE VF .....99 F
LARRY COLLECTION.....249 F
LAST DYNASTY VF.....299 F
Little Big Adventure VF .....335 F
LEISURE LARRY 6 VF.....235 F
LODE RUNNER VF .....235 F
LORDS OF MIDNIGHT VF.335 F
LOST EDEN VF.....245 F
LOST IN TIME 1&2 VF .....249 F
MAD DOG MACCREE .....145 F
MAD DOG MACCREE 2 ....195 F
MARCO POLO VF .....255 F
MARINE FIGHTERS VF .....185 F
MECHWARRIOR 2 NF .....345 F
Micromachines 2 VF + Kit ....265 F
MYST NF .....195 F
NASCAR Track Pack NF .....175 F
NBA LIVE 95 VF .....325 F
NEED FOR SPEED .....Tél.
NHL HOCKEY 95 VF.....295 F
NOCTROPOLIS VF.....345 F
NOVASTORM NF.....195 F
OSCAR NF.....95 F
OUTPOST VF .....235 F
OVERLORD VF .....99 F
PATRICIAN NF .....99 F
PGA TOUR GOLF 486.....325 F
Pinball Dream Deluxe NF.....239 F
PHANTASMAGORIA VF.....415 F
POLICE QUEST 4 VF.....235 F
PRISONER OF ICE VF .....295 F
PSYCHO PINBALL NF .....279 F
QUEST FOR GLORY 4 VF..235 F
REBEL ASSAULT VF .....145 F
RISE OF THE ROBOTS.....120 F
RUGBY World Cup 95 VF....275 F
SAM & MAX VF.....145 F
SHADOWCASTER NF .....99 F
SIM CITY NF.....99 F
SIM TOWER NF.....299 F
SLIPSTREAM 5000 NF.....259 F
SPACE QUEST Collection ....249 F
SPACE QUEST 6 VF .....329 F
Star Trek Next Gen. VF .....345 F
STRIKE COMMANDER.....99 F
STRIKER NF .....289 F
SUPER KARTS NF.....195 F
Sup st fight Tu 2 + gamepad .279 F
SYSTEM SHOCK .....195 F
TEMPTATION Compil NF ...349 F
ULTIMATE DOOM NF .....245 F
Under Killing Moon VO .....295 F
Under Killing Moon VF.....369 F
US NAVY FIGHTERS NF ....245 F
US NAVY FIGHTERS VF ....335 F
VIRTUA CHESS VF..... 299 F
VIRTUAL POOL NF .....295 F
VOYEUR .....295 F
WARCRAFT.....265 F
WARRIORS VF.....249 F
Who Shot JOHNNY ROCK..175 F
Wing Commander III VF .....369 F
Wing Com. Armada VF.....269 F
WOODRUFF VF.....235 F

VF : Jeu en Français + notice Français / originale - NF : Notice Français

PC CDROM CHARME

Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos & Interactifs

101 Sex Positions Part 2 .....220 F
BEST OF DIGITAL XTC ....149 F
BEST OF VIVID .....220 F
BLIND SPOT.....112 F
BROTHER AND SISTER....259 F
BUSTING OUT.....190 F
CAMP DOUBLE .....149 F
DIGITAL SEDUCTION.....159 F
DIRTY LAUNDRY .....195 F
Emmanuelle And Friends.....259 F
ENDANGERED .....129 F
FRAT GIRL DOUBLE DD .159 F
GRADUATION FROM F.U.149 F
GROUP THERAPY.....149 F
HIDDEN OBSESSIONS.....125 F
IMMORTAL DESIRES.....112 F
INDISCRETION.....149 F
INTIMATE JOURNEY .....112 F
MAIN STREET U.S.A.....149 F
MARRIED WOMAN .....95 F
MASK.....148 F
MODEL WIFE.....225 F
MYSTIQUE OF ORIENT ...190 F
MYSTIQUE OF ORIENT 2.112 F
NEW LOVERS.....148 F
New Machine 6 PAK (6 CD) 265 F
NIGHT TRIPS .....245 F
NIGHT TRIPS 2 .....245 F
NIGHT VISION.....149 F
PARLOR GAMES .....112 F
PUT IN GERE.....225 F
SECRETS .....175 F
SEX.....112 F
SEXUAL OBSESSION.....149 F
SINFULLY YOURS.....149 F
SIZZLE.....149 F
STEAMY WINDOWS.....148 F
SURFER GIRL .....95 F
THE COVEN.....148 F
THE FACE.....149 F
THE SWAP TWO .....148 F
UP and Coming Executive ...149 F
VIVID SAMPLER .....10 F
WACS.....195 F
WEEKEND AT ERNIES.....95 F

PC CDROM Photos

ADULT PALATE 2 .....225 F
American Girls (2 vol.)...225 F/vol
ANIMATED LUST .....85 F
ASIAN PALATE .....240 F
BEAUTIES BODACIOUS...165 F
BLONDE BOMBSHELLS...225 F
BODACIOUS BEAUTIES ...270 F
CALIFORNIA BEAUTIES..270 F
CARTOON FANTASY .....95 F
CREME DE LA CREME.....225 F
DYNASTIC FLOWERS.....85 F
EXPOSE.....175 F
GIRLS OF VIVID.....140 F
LA TRAVIATA .....85 F
ONLY 20 .....85 F
ORAL ECSTASY.....169 F
ORIENTAL NIGHT .....85 F
RUBBER PHANTASIES.....245 F
SAKURA.....85 F
SAKURA 2.....85 F
SOUTHERN BEAUTIES.....230 F
Teenage Street Sluts .....149 F
WOMEN OF VENUS .....195 F
WORLD'S BEST BUTTS ....149 F
WORLD's BEST BREAST..139 F

PC CDROM VIDEO

BEACH GIRL.....85 F
CROWBERRY.....85 F
INSATIABLE WOMAN.....85 F
MEN'S CLUB.....85 F
MOVIES FOR THE NIGHT .75 F
OBSESSIONS.....85 F
PEARL MOVIE.....85 F
PINK LADIES.....75 F
PRETTY BABY .....75 F
SWEET SUMMER.....75 F
TABOO .....85 F

JEUX INTERACTIFS

CLUB CYBERLESQUE .....285 F
LE JEU DE L'OIE VF.....285 F
LOVE PYRAMID VF.....295 F
NIGHT WATCH (2 vol) .225 F/vol
PRIVATE PRISON VF.....285 F
SAM BOTTE VF.....295 F
SEX CASTEL.....295 F
SEX MOTEL VF.....225 F
SEYMORE BUTTS .....295 F
SPACE SIRENS .....295 F
SPACE SIRENS 2 .....295 F
STRIP POKER PRO VF.....289 F
VIRTUAL VALERIE 2.....395 F
VIRTUAL VIXENS .....225 F

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles
DELTAROM - S.A.R.L au capital de 120.000 F - RCS Pontoise B 394 822 852

SVM

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _
❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix
Port	
Total	

Les envois sont effectués en Colissimo ou Distingo.
Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 5 CD + 20 F pour chaque 2 CD.
Toute première commande doit être effectuée par courrier (coupon de revue ou papier libre) et être règlée par chèque.

A suivre

La nouvelle gamme Packard Bell

Une toute nouvelle gamme d'ordinateurs familiaux arrive ce mois-ci chez Packard Bell. Point commun : ils sont tous fournis avec Windows 95 préinstallé et Navigator 3.5, qui remplace l'interface de Windows par un «salon» virtuel nettement plus accueillant. Ces deux programmes seront du reste progressivement intégrés à la gamme Force Multimédia, qui poursuit sa carrière.

Infrarouge

Du 486DX2/66 au Pentium 133, toutes les tranches de l'informatique personnelle sont envisagées. Si le premier modèle, le 731 SN, a comme principal avantage son faible coût (moins de 10 000 F TTC), d'autres modèles s'affirment comme plus originaux. Cartes radio ou TV, modem-fax-répondeur, et une trentaine de logiciels contenus sur douze CD-ROM accompagnent certaines configurations. Parmi les logiciels : CorelDraw 4, Publisher, des outils de création multimédia. Côté CD-ROM, Encarta 95,

les Coupes du monde de football, le Corps Humain en 3D, des éducatifs, des jeux. Pour les piloter, vous aurez même droit à une télécommande à infrarouge ! On peut regretter, qu'en standard, aucune configuration ne soit fournie avec plus de 8 Mo de RAM.

Packard Bell Force 2738 D/4

La bonne longueur d'ondes

Dès l'installation, on se rend compte du mot d'ordre suivi par le constructeur : faire un ordinateur familial. Des couleurs indiquent où brancher les différents câbles, et tous les réglages de l'image et du son sont placés sur les côtés de l'écran. Un écran bien petit (14 pouces), mais au look original, avec ses deux oreilles musicales où sont intégrés les haut-parleurs, hélas, de bien piètre qualité.

Les performances du processeur sont correctes, le lecteur de CD-ROM Matsushita ne souffre aucun reproche. On regrette malgré tout la présence d'un unique port série, qui interdit l'usage conjoint d'un modem externe et de la souris. Côté logiciel, un Navigateur vient cacher Windows. Simple et bien pensé, ce logiciel permet d'accéder aux différents logiciels préinstallés, répartis dans des espaces de travail. On appréciera l'espace enfants, qui permet aux parents d'interdire l'accès à certains logiciels – ou fichiers. Mais il est dommage que deux des CD-ROM fournis refusent de fonctionner, sans l'intervention d'un utilisateur éclairé connaissant bien MS-DOS. Un bon point : la présence d'une carte radio FM.

FICHE TECHNIQUE

POUR
Une machine bien conçue, pensée pour un usage familial.

CONTRE
Enceintes médiocres, Lancement des jeux sous MS-DOS difficile.

CONFIGURATION TESTÉE
Pentium 75, 8 Mo de mémoire vive, disque dur de 850 Mo, carte son 16 bits, lecteur quadruple vitesse. Prix : environ 16 000 F TTC.

Ergonomie	10,9
Qualité de fabrication	13,9
Qualité d'affichage	10,7
Lecteur de CD-ROM	16,1
Carte son	13,5
Enceintes	2,6
Performance bureautique	★★★ 74
Performance globale	★★★ 78

Manu

Une bonne idée, cet espace de travail pour les enfants ! Mais les CD Insectes et Corps humain ne veulent se lancer ni à partir de Windows ni à partir du DOS, en raison de la configuration de la mémoire.

Vanille

Il offre un bon confort d'utilisation. La présentation est claire, l'image et le son agréables. En général, le fonctionnement est rapide. Il peut être utilisé par toute la famille, et les débutants.

Alex

Cet ordinateur est un peu difficile à utiliser, mais le Navigateur est efficace. Les jeux sont bien gérés et ils fonctionnent rapidement. L'affichage est très bien, les animations sont sans défaut.

Laurence

Il est esthétique avec ses deux haut-parleurs, le son est bon, et il y a plein de CD-ROM. Mais la souris n'est pas très agréable et le bouton pour ouvrir et fermer le tiroir est mal placé sous le lecteur.

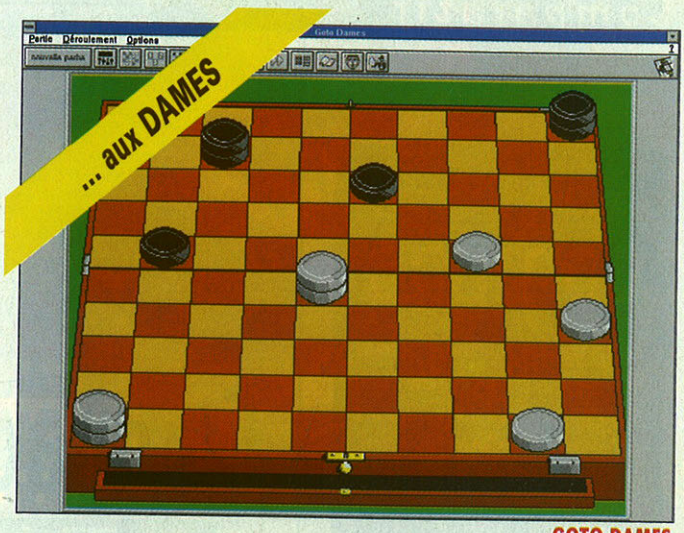
A VOUS DE JOUER !

... au BACKGAMMON

NOUVEAU

CYBERGAMMON

... aux DAMES



GOTO DAMES

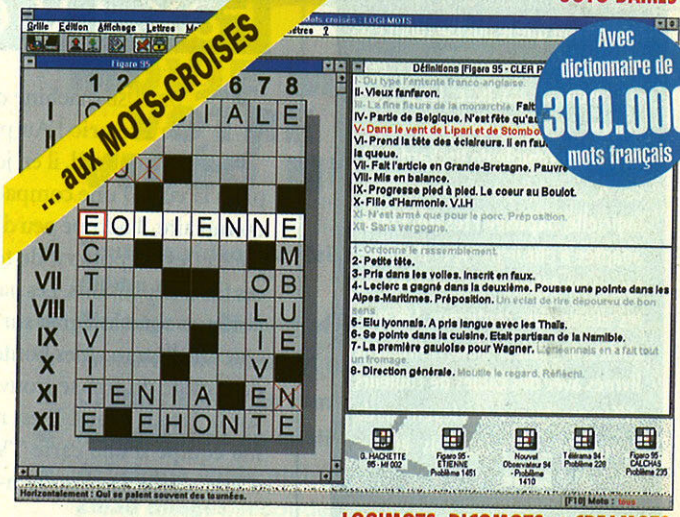
... au SCRABBLE®

NOUVEAU

LEXY : le dictionnaire de Scrabble®

... aux MOTS-CROISES

Avec dictionnaire de 300.000 mots français

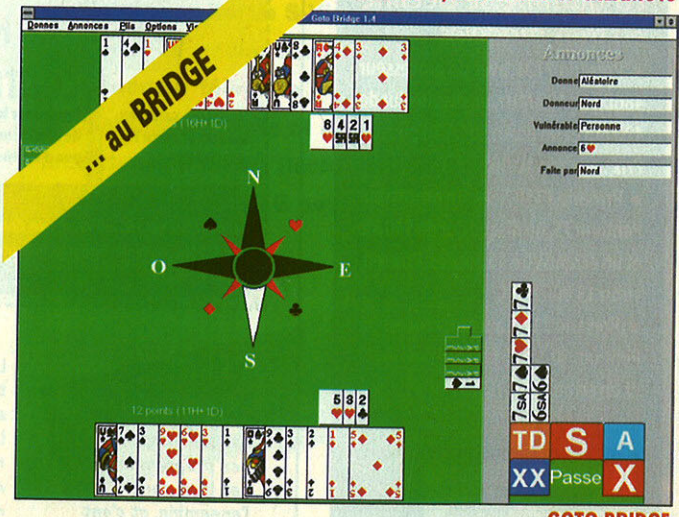


LOGIMOTS, DICOMOTS et CREAMOTS

... à OTHELLO®

GOTO REVERSI

... au BRIDGE



GOTO BRIDGE

GOTO Week-End

CYBERGAMMON, GOTO DAMES, LEXY, GOTO MOTS CROISES, GOTO REVERSI et GOTO BRIDGE sont des produits GOTO Week-End

Recevez gratuitement* chez vous, par la poste, la version complète du logiciel GOTO Week-End de votre choix.

Composez sur votre Minitel le **3617 PointSoft**

Laissez nous simplement votre adresse sur le 3617 POINTSOFT pour recevoir, chez vous, par la poste, votre logiciel sur disquette 3"1/2. Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte.
* Coût de la communication 5,57 F.TTC la minute, rien d'autre à payer. Temps moyen de connexion constaté 5 minutes. Envoi en France métropolitaine uniquement. Photos non contractuelles. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs.

PointSoft S.A. - RC B 391 054 061 - 111, rue de Croix - 59510 HEM - FRANCE

Service lecteurs n° 6

A suivre...

Les autres Compaq

Compaq annonce la sortie, courant octobre, sous le nom de série 7100, d'une nouvelle gamme multimédia de Presario. Toutes les machines sont équipées de 8 Mo de mémoire vive, d'un lecteur de CD-ROM quadruple vitesse et d'un bus PCI. Ce bus, plus performant que le bus ISA (dont est doté le Presario 528 CDTV), devrait sérieusement améliorer les performances, surtout graphiques.
Suivant l'exemple de Packard-Bell, ces PC sont équipés d'une interface logicielle, baptisée Presario Plaza, adaptée à plusieurs types d'utilisateurs : les débutants, les enfants ou les utilisateurs confirmés. Les machines, de couleur blanc ivoire, sont livrées avec des câbles de couleurs différentes (pour éviter les erreurs de connexion), des logiciels et des CD-ROM. A suivre...

La gamme se décline en trois modèles

- Presario 7106, avec un processeur 486DX4 à 100 MHz, un disque dur de 420 Mo et un écran SVGA 14 pouces. Prix : environ 10 000 F TTC.
- Presario 7150, avec un processeur Pentium 75, un disque dur de 540 Mo et un écran SVGA 15 pouces. Prix : environ 13 000 F TTC.
- Presario 7170, avec un processeur Pentium 90, un disque dur de 840 Mo et un écran SVGA 15 pouces. Prix : environ 14 000 F TTC.

Compaq Presario 528 CDTV

Fax, TV et vidéo

CURIEUSE machine que ce Presario ! Au premier abord, il en jette plein la vue. D'une compacité exemplaire, il occupe peu d'espace et est dépourvu de tous ces fils si déplaisants. Les haut-parleurs sont intégrés sur les côtés de l'écran et les boutons de réglage du son se trouvent sur la façade avant. Il est même équipé d'une carte TV et d'une carte fax-modem-répondeur téléphonique. Les manipulations sont facilitées par une interface spécifique – diversement appréciée – qui se superpose à Windows 3.1.

Mais quand on lui fouille les entrailles, ses limites sautent aux yeux : la carte graphique n'a que de 512 Ko de mémoire (non extensible) ; il n'y a qu'un seul connecteur d'extension, (difficile d'installer de nouvelles cartes !) ; pas de mémoire cache et un processeur 486DX2/66, ce qui en fait une machine assez lente. A cela, il faut ajouter la piètre qualité de l'écran. Ces imperfections sont compensées par la présence en standard de plusieurs logiciels et de trois CD-ROM, et par la qualité du lecteur. Peu performant, mais bien pourvu et proposé à un prix abordable, ce Presario est un bon appareil d'initiation.

FICHE TECHNIQUE

POUR
Monobloc, carte fax-modem et carte TV, prix modéré.

CONTRE
Processeur lent, écran de qualité moyenne, peu d'extensions.

CONFIGURATION TESTÉE
486DX2/66, 8 Mo de mémoire vive, disque dur de 420 Mo, carte son intégrée, lecteur quadruple vitesse. Prix : environ 12 000 F TTC.

Ergonomie	12,7
Qualité de fabrication	13,3
Qualité d'affichage	9
Lecteur de CD-ROM	16,1
Carte son	9,5
Enceintes	4,4
Performance bureautique	37
Performance globale	37

Un PC compact, sans fils qui traînent, c'est agréable. La présentation des programmes est bien dans l'ensemble, et c'est une des machines les moins laides.

Manu

La présentation, très colorée, attire l'attention. Le son est bon, mais il y a des problèmes de réglage. Son petit volume permet de le placer sur un bureau d'enfant.

Vanille

L'avantage du Compaq, c'est qu'il est simple à utiliser. Il n'y a rien à lui reprocher sur la qualité du son et de l'affichage et, avec la souris, il est très facile à manier.

Alex

Le Compaq est peu encombrant, mais la présentation à l'écran fait trop fouillis, il y a trop de couleurs disparates et la lecture verticale est particulièrement désagréable.

Laurence

3615 SVM Mac

NOUVEAU

Les petites annonces du
3615 SVM MAC
Le moyen le plus rapide et efficace de vendre ou d'acheter votre matériel sur minitel
Et aussi :
écrire à la rédaction, s'abonner à SVM Mac, consulter le calendrier des manifestations multimédia, échanger des message par B.A.L., consulter notre base de données des CD-ROM et CD-I, rechercher l'adresse d'un distributeur, et surtout, jouer et gagner des chèques cadeau !

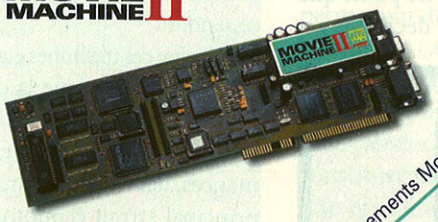
T 44 - 2,23 F/mn Excelsior

MOVIE MACHINE II
VOTRE STATION VIDÉO NUMÉRIQUE

- Toute la vidéo numérique en une seule et même carte
- Mélangeur vidéo et effets spéciaux temps réel
- Transfert de titres et de graphiques en vidéo
- Capture d'images temps réel
- Numérisation en qualité studio YUV 4:2:2
- Affichage vidéo plein écran (overlay 1280 x 1024), 25/30 images/seconde, 24 bit True Colors
- Entrées et Sortie S-Vidéo
- Tuner TV, recherche automatique de stations
- Décodeur télétexte
- Installation facile et utilisation simple
- Extension MPEG (lecture de CDI et VideoCD)
- Extension M-JPEG pour le montage virtuel

Service lecteurs n° 28

MOVIE MACHINE II



Demande de renseignements Movie Machine II

M. _____
Soc. _____
Ir. _____
_____
_____
CP _____
Ville _____
Tél. _____
Fax _____

SVM M 10/95

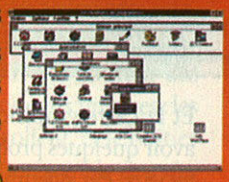
FAST
Fast Technologies

27 rue Yves Kermen
92100 Boulogne
Tél. (33 1) 46 21 18 40
Fax. (33 1) 46 21 08 82

(Spécifications et visuels non contractuels.
Tous les noms de marques et de produits sont déposés par leurs propriétaires respectifs)

CDRomania met L'Univers du MultiMédia à votre Portée

conseils
prestations informatiques
gravage de CD ROM



livraison
installation

CD-I
CD ROM
logiciels

matériel

Contactez-nous et demandez nos catalogues au
tél (1) 42.76.06.60
fax (1) 42.76.09.39

Service lecteurs n° 33

Guide
Comparatif

Vobis Highscreen Etalon 75

Un étalon bien essoufflé !

VOBIS, constructeur allemand réputé, propose habituellement des machines bien conçues. Avec l'Etalon 75, on se prend à douter qu'il s'agisse bien du même fabricant. Certes, pour quelque 13 000 F TTC, il ne fallait pas s'attendre à des merveilles. Mais si les performances du processeur, un Pentium 75, sont correctes, celles des autres composants sont décevantes. Le lecteur de CD-ROM, un Mitsumi quadruple vitesse de première génération, est lent, et surtout il a beaucoup de mal à lire un CD-ROM abîmé : à notre test d'erreurs, il bute sur 485 erreurs là où d'autres lecteurs ne s'arrêtent que deux ou trois fois ! La carte graphique est d'une lenteur désespérante. Le disque dur n'est pas un foudre de guerre. La qualité sonore ne vaut pas mieux, de petits haut-parleurs non réglables laissant échapper des bruissements peu convaincants.

POUR Un prix modéré pour un Pentium 75, Corel Draw est livré en standard.

CONTRE Une association d'éléments de médiocre qualité.

CONFIGURATION TESTÉE
Pentium 75, 8 Mo de mémoire vive, disque dur de 540 Mo, carte son 16 bits, lecteur quadruple vitesse, écran 15 pouces.
Prix : environ 13 000 F TTC.

FICHE TECHNIQUE

Ergonomie	11,5
Qualité de fabrication	10,3
Qualité d'affichage	14,1
Lecteur de CD-ROM	15,5
Carte son	10
Enceintes	1,5
Performance bureautique	★★★ 76
Performance globale	★★★ 77

Le son est très mauvais et il n'y a aucun réglage sur les haut-parleurs. L'écran est bon et la machine rapide.
— Manu

Le son et l'image sont corrects. Un peu encombrant. Le Gestionnaire de programmes est simple à utiliser.
— Vanille

A part la souris rigolote, il n'y a rien de spécial à dire.
— Alex

L'unité centrale est très encombrante, et il n'y a pas de bouton pour régler le son.
— Laurence

First Line Oscar 90

Mi-figue, mi-raisin

DEPUIS DE nombreux mois, les rayons des supermarchés Carrefour arborent de nombreux micro-ordinateurs. Le marché est fructueux. A tel point que le distributeur a décidé, il y a quelques mois, de lancer sa propre gamme d'ordinateurs, les First Line, bien décidé à conquérir le marché de la micro-informatique personnelle. Décision un peut tardive cependant.

A peine ces machines étaient-elles disponibles que la chute des prix du marché, alliée à une croissance rapide des performances, leur a fait perdre leur principal attrait économique. Moins compétitif, l'Oscar 90 offre pourtant des caractéristiques intéressantes. La qualité de fabrication est irréprochable et son Pentium 90 est bien géré, ce qui lui donne puissance et rapidité. On regrettera néanmoins que le lecteur de CD-ROM – de bonne qualité, il est vrai – ne soit que double vitesse. Et la carte graphique semble avoir quelques problèmes avec les jeux. Par ailleurs, fourni avec le tableur Lotus 1-2-3 et le traitement de texte Ami Pro, il faudra le compléter par d'autres logiciels pour qu'il soit réellement un ordinateur multimédia à vocation familiale.

POUR Une machine solide, à base de Pentium 90.

CONTRE Le prix et la configuration n'ont pas suivi les évolutions de ces derniers mois.

CONFIGURATION TESTÉE
Pentium 90, 8 Mo de mémoire vive, disque dur de 540 Mo, carte son 16 bits, lecteur double vitesse, écran 15 pouces.
Prix : environ 15 500 F TTC.

FICHE TECHNIQUE

Ergonomie	11,3
Qualité de fabrication	15,2
Qualité d'affichage	14,8
Lecteur de CD-ROM	12,9
Carte son	10,5
Enceintes	4,5
Performance bureautique	★★★★★ 105
Performance globale	★★★★★ 104

Le son n'est pas bon, il y a des problèmes d'affichage avec Myst. Il y a profusion de fils.
— Manu

Il y a des problèmes d'image, l'écran est trop clair, pas net. Le fonctionnement est en général trop lent.
— Vanille

A part quelques défauts d'affichage pour les jeux, il n'est pas trop compliqué à utiliser.
— Alex

Le rendu des couleurs est très mauvais par rapport aux autres. Le toucher du clavier est trop souple.
— Laurence

Tulip 500 Range WinTV

La télé en plus, les jeux en moins

LA PRINCIPALE originalité de ce PC est la présence en son sein d'une carte TV, qui permet de regarder la télévision tout en travaillant (ou en jouant). L'écran est de bonne qualité, et la machine raisonnablement rapide. Le Pentium 90 qui l'anime est soutenu dans cette tâche par un disque dur efficace. Si la partie matérielle est à la hauteur, les capacités multimédias laissent, quant à elles, à désirer. La qualité de restitution sonore n'est pas très convaincante, les petits haut-parleurs fournis souffrant d'asthme chronique.

Et quel dommage que, hormis MS-DOS et Windows 3.11, le minimum vital pour un ordinateur, aucun logiciel ne soit fourni. L'excellent lecteur de CD-ROM aurait pourtant apprécié de pouvoir être testé immédiatement. Il faudra donc investir dans des CD-ROM, ce qui alourdira encore le prix.

POUR Une machine puissante composée d'éléments de bonne qualité.

CONTRE La qualité sonore est décevante et aucun logiciel n'est fourni.

CONFIGURATION TESTÉE
Pentium 90, 8 Mo de mémoire vive, disque dur de 540 Mo, carte son 16 bits, lecteur quadruple vitesse, carte TV, écran 15 pouces.
Prix : environ 15 000 F TTC.

FICHE TECHNIQUE

Ergonomie	12,7
Qualité de fabrication	10,9
Qualité d'affichage	11,4
Lecteur de CD-ROM	15,5
Carte son	11,5
Enceintes	4,4
Performance bureautique	★★★★ 94
Performance globale	★★★★ 97

Le bouton du lecteur de CD-ROM est mal placé : quand le tiroir est ouvert, il faut bouger le clavier.
— Manu

Le confort d'utilisation est bon. L'appareil complet n'est pas encombrant sur un bureau.
— Vanille

Il est rapide, mais un peu compliqué à utiliser. Il y a un très bon affichage et un bon son.
— Alex

La qualité du son est moyenne. Le réglage des options de l'écran est trop sensible.
— Laurence

IPC Value Magic P5-100c

Champion de vitesse

S'IL NE SOUFFRE PAS de gros défauts, l'IPC n'en est pas moins assez décevant. La qualité de fabrication n'est pas à la hauteur des caractéristiques techniques : les pieds se décollent, et le boîtier d'alimentation semble peu sûr. Le lecteur de CD-ROM, très rapide si le CD est en bon état, a de grandes difficultés à le lire s'il est abîmé. L'écran offre une bonne qualité d'affichage, mais ne fait que 14 pouces de diagonale, ce qui est un peu juste dans le cadre d'une utilisation multimédia.

Pour compenser ces défauts, quelques performances de bon niveau. Ainsi, on pourra relever la vitesse plus que correcte de cette machine, due aux bonnes performances globales de son Pentium 100 (les meilleures de nos tests), et aussi à un bon disque dur. Et ses nombreux connecteurs d'extension permettent de lui ajouter facilement des cartes supplémentaires, ce qui augmente les possibilités d'évolution du matériel. Mais l'absence de logiciels peut constituer un handicap pour une machine au demeurant sans grande originalité.

POUR Bonnes performances du disque dur et du Pentium 100.

CONTRE On dirait une machine « d'assembleur », et aucun logiciel n'est fourni.

CONFIGURATION TESTÉE
Pentium 100, 8 Mo de mémoire vive, disque dur de 540 Mo, carte son 16 bits, lecteur quadruple vitesse, écran 14 pouces.
Prix : environ 14 500 F TTC.

FICHE TECHNIQUE

Ergonomie	10,5
Qualité de fabrication	12,1
Qualité d'affichage	11,4
Lecteur de CD-ROM	14,2
Carte son	13,5
Enceintes	6,7
Performance bureautique	★★★★★ 102
Performance globale	★★★★★ 109

La ligne de la machine n'est pas très fine. Il y a des problèmes d'affichage avec certains programmes.
— Manu

Il est de taille normale. Sinon, je n'ai pas grand-chose à dire sur cette machine.
— Vanille

Pas de commentaires à faire pour cette machine.
— Alex

Aspect triste du clavier, souris trop grosse. L'aspect général est moche. Le rendu des couleurs est moyen.
— Laurence

Guide

Comparatif

LES NEUF ORDINATEURS TESTÉS

Modèle	Processeur	Capacité du disque dur	Vitesse du lecteur de CD-ROM	Interface	Les plus	Ecran (en pouces)	Prix (TTC) approximatif	Indice de performance globale
Apple Performa 5200	Power PC 603	800 Mo	x4	System 7.51	Carte fax-modem, 16 logiciels et 9 CD-ROM	14	14 000 F	71
Carrefour First Line Oscar P90	Pentium 90	540 Mo	x 2	Windows 3.1	Lotus 1.2.3 et Ami Pro	14 15	15 000 F 15 500 F	104
Compaq Presario 528 CDTV	486DX2/66	420 Mo	x 4	TabWorks de Compaq, Windows 3.1	Carte TV, carte fax-modem, 3 CD-ROM et les logiciels Maxfax, Timtel, Microsoft Works 3 et Money	14	12 000 F	37
IBM Aptiva 931	Pentium 75	540 Mo	x 4	Aptiva, Windows 3.1	9 CD-ROM et 6 logiciels dont Microsoft Works 3, Money et Music Mentor	14	13 100 F	70
IPC VM P100	Pentium 100	540 Mo	x 4	Windows 3.1	—	14	14 500 F	109
Microspot Pentium 133	Pentium 133	1,2 Go	x 4	Windows 95	—	15	15 400 F	98
Packard Bell Force 2738 D/4	Pentium 75	850 Mo	x 4	Navigator, Windows 3.1	Carte radio FM, 6 CD-ROM et les logiciels Microsoft Works 3 et Money	14	16 000 F	78
Tulip Win TV	Pentium 90	540 Mo	x 4	Windows 3.11	Carte TV avec logiciel	15	15 000 F	97
Vobis Highscreen Etalon 75	Pentium 75	540 Mo	x 4	Windows 3.1	Corel Draw	15	13 000 F	77

Et bientôt...

Olivetti Envision

Un ordinateur au salon

Il lit les CD-ROM, CD audio, CD Photo, Video CD, fait de la musique, se connecte au téléviseur, se pilote à la télécommande ou au clavier sans fil, fait office de télécopieur et de répondeur. Dans son boîtier noir de 53 cm de largeur et avec son petit afficheur à cristaux liquides, on le prendrait volontiers pour le lecteur de CD d'une chaîne hi-fi ou pour un magnétoscope. C'est l'Envision, l'ordinateur multimédia familial selon Olivetti. Malgré les apparences c'est un vrai PC : avec un lecteur de disquettes, un disque dur (à partir de 400 Mo) et un processeur (du DX4 à 100 MHz au Pentium à 100 MHz selon les configurations), et le tout nouveau Windows 95. Olivetti lui a ajouté une interface conviviale, baptisée Olipilot, qui permettra, même aux tout petits, d'exploiter les principales fonctions de la machine.

Distribués dans les grandes surfaces à partir du mois d'octobre, les Envision seront vendus entre 10 000 et 15 000 F TTC, selon les options. A suivre...

Quand un PC rencontre une télé

Heureuse naissance chez Siemens, où l'on est parvenu à accoupler un téléviseur et un PC. Le rejeton a été baptisé Multimédia Star il y a quelques jours, en Allemagne. Siemens réfléchit maintenant à son prix et à sa distribution en France.

Amstrad

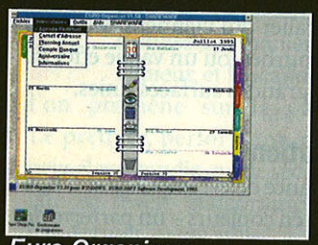
Le retour

Après une assez longue éclipse, le constructeur Amstrad, qui fut en son temps un grand de la micro-informatique familiale, tente un come back avec la gamme de micro-ordinateurs multimédias Integra. Leur aspect extérieur est plus proche de celui d'un Macintosh que d'un PC : monoblocs, ils intègrent les haut-parleurs, et aussi une carte TV et un fax-modem-répondeur téléphonique. Un regret : l'écran, avec ses 14 pouces, est un peu étriqué et, comme l'appareil est monobloc, il ne peut pas être changé. Le prix de ces machines varie selon le processeur (du 486DX2/66 au Pentium 120) et la taille du disque dur (de 420 à 850 Mo). Pour donner un seul exemple, une machine équipée d'un Pentium 75, d'un disque dur de 540 Mo et de 8 Mo de mémoire coûte environ 14 000 francs.

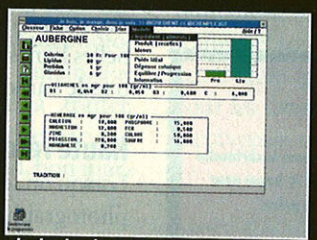
3617 FULLPC

Commandez Ne payez rien!* Expédié sous 48 heures

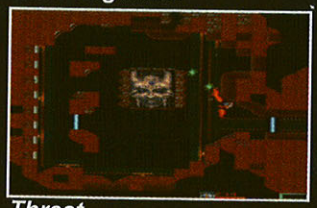
Media RH 5,57 FTTC/m



Euro Organizer



Je bois, je mange, donc je suis...



Threat

Gladiator

bCAD Vista

Terminal Velocity

Et tout le meilleur du shareware en 900 disquettes

** Recevez-les sur disquette 3"½ (format PC) en ne payant que le coût de la communication minitel, soit 5,57FTTC la minute. Ces logiciels sont des shareware, il ne sont pas gratuits mais en libre essai. Seules les demandes effectuées par minitel seront prises en compte.*

Service lecteurs n° 8

CD Sélection

VOTRE SÉLECTION DES MEILLEURS CD-ROM !

CHOISISSEZ VITE 1 CD-ROM GRATUIT

Parmi des produits exclusifs CD-Sélection.

Art & Culture

Votre sélection des meilleurs titres culturels et éducatifs. (plus de 60 titres présentés).

Charme 1995

Votre sélection des meilleurs titres de charme. (plus de 90 titres pour tous les goûts). Réservé aux plus de 18 ans.

Games 1995

Votre sélection des meilleurs jeux (action, aventure, simulation, stratégie...). (plus de 60 titres présentés).

DEVENEZ MEMBRE DE NOTRE CLUB GRATUITEMENT

PROFITEZ DES AVANTAGES CLUB !

- Recevez tous les 3 mois chez vous le magazine ACTUA-CD avec toutes ses nouveautés
- Profitez de prix "spécial CLUB"
- Bénéficiz de frais d'envoi minorés

ET RECEVEZ VOTRE CATALOGUE GRATUIT !

POUR COMMANDER PAR TÉLÉPHONE FAITES LE 47 36 48 00

BON DE COMMANDE

à renvoyer à CD Sélection - 53, rue du Bas Meudon - 92130 Issy les Mx

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse .....

CP : ..... Ville : ..... Age : .....

VOULEZ-VOUS DEVENIR MEMBRE DU CLUB CD-SÉLECTION ? ☐ OUI ☐ NON

Merci de cocher Le CD demandé...

- ☐ LE GUIDE D'ACHAT DES CD-ROMS DE JEUX
- ☐ LE GUIDE D'ACHAT DES CD-ROMS X
- ☐ LE GUIDE D'ACHAT DES CD-ROMS CULTURELS

SVM/10/CL

Merci de joindre un chèque de 34 F pour participation aux frais de port et de manutention. Vous recevrez rapidement votre CD et notre catalogue. Merci de votre confiance.

Offre valable dans la limite des stocks disponibles et arrêtée à un CD par foyer : même nom, même adresse.

SVM M 10/95

Service lecteurs n° 4

H-P Deskjet 850 C

Imprimez vos couleurs !

Superbe, cette photo des chutes du Niagara ! Emouvant, ce dessin plein de couleurs du petit Pierre ! L'imprimante Deskjet 850 C, grâce à sa finesse d'impression, permet de contempler sur le papier ces œuvres qui n'étaient jusqu'alors visibles que par un fugace affichage à l'écran…

POUR
La qualité d'impression en couleur.

CONTRE
Le prix élevé, l'encombrement trop important.

Résolution : 600 ppp.
Prix : environ 4 500 F TTC.
Prix des cartouches d'encre : environ 200 francs pour la cartouche d'encre couleur, et 230 francs pour la cartouche d'encre noire.
Constructeur et distributeur : Hewlett-Packard

Au premier abord, l'imprimante Deskjet 850 C n'est guère séduisante : plutôt encombrante, peu esthétique, et aussi chère qu'une laser bas de gamme. Peu d'atouts *a priori*. Mais, dès qu'on la fait fonctionner, on se sent tout de suite conquis.

Premier point fort : une réelle facilité d'emploi. Le logiciel de pilotage se révèle très pratique à l'usage. Il informe à tout moment l'utilisateur de l'état de l'imprimante. Manque-t-il du papier ? Un message sur l'écran de votre ordinateur vous en avertit instantanément. Différents réglages sont disponibles *via* ce programme, mais en pratique on n'en a guère besoin : ça marche tout seul ! Et ça marche bien.

Mac et PC

La Deskjet 850 C fonctionne indifféremment avec un Mac ou un PC – les deux prises sont prévues. Il suffit d'installer sur la machine les gestionnaires *(drivers)* qui vont permettre de l'utiliser. La marche à suivre est clairement détaillée dans le manuel. Seul manque encore le gestionnaire pour Windows 95, mais il est annoncé pour très bientôt, et il suffira de le demander au constructeur.

Quant aux résultats obtenus sur le papier, ils sont absolument impressionnants.

En ce qui concerne le texte en noir, la différence avec les sorties de n'importe quelle imprimante laser est minime. Mais c'est surtout dans la couleur, et particulièrement dans la gestion des graphismes, que cette imprimante se démarque des autres modèles à jet d'encre couleur. Pour les dessins et les graphes, qui alternent des aplats (des grandes zones d'une même couleur), des traits ou des dégradés, le résultat est déjà excellent. Tout au plus, une attention soutenue détectera-t-elle quelques rares marches d'escalier qui viennent briser les belles lignes courbes, ou un vague effet de bande sur les grandes surfaces unies.

Haute résolution

Lorsqu'on se lance dans l'impression d'une photographie en couleurs – un parterre de fleurs ou la chevelure blonde ou brune d'un chérubin –, on reste bouche bée. Ce n'est pas encore du tirage photographique, mais on s'en approche peu à peu. Et de se dire : enfin, je vais pouvoir imprimer à volonté les images offertes par les CD-ROM ou, mieux, les superbes photos de vacances transférées sur Photo CD ! Principale raison d'une telle qualité d'impression : la résolution de l'imprimante, qui atteint 600 points par pouce (ppp). La plupart de ses concurrentes ne dépassent pas les 360 ppp, et les quelques modèles qui offrent une résolution identique à la sienne exigent un papier spécial. Avec l'imprimante HP 850 C, le résultat sur papier classique est presque aussi bon que sur papier brillant (couché), ce qui réduit considérablement le coût des impressions.

Reste le prix de la machine elle-même : élevé pour un modèle à jet d'encre, il s'apparente plus à celui des imprimantes laser en noir et blanc.

/ Jean-Loup Jovanovic

Logitech PageScan Color

Le mangeur de textes

Plus maniable qu'un scanner à main, moins cher qu'un scanner à plat, le Logitech PageScan Color propose un nouveau procédé de « défilement » pour numériser textes et images.

POUR NUMÉRISER un document, deux solutions s'imposaient jusqu'alors : le scanner à plat, qui s'utilise à la manière d'un photocopieur, et le scanner à main, que l'on promène sur la page à traiter. Le premier, performant, pèche par son prix élevé, tandis que le second, bon marché, se révèle malcommode. Ce dernier exige plusieurs passages sur le document, avec des mouvements très réguliers. Aujourd'hui, avec le PageScan, Logitech propose un nouveau procédé, dit à défilement, qui tente d'allier efficacité et prix attractif. Jusqu'au format A4, la page à numériser est entraînée automatiquement : il suffit de la placer entre le scanner et son support, la machine se chargeant seule de la poursuite de l'opération. Pour les formats supérieurs ou les documents épais, on revient à un usage manuel : retiré de son support, le scanner est promené sur le document, mais sa grande largeur limite les va-et-vient.

Les résultats ? En ce qui concerne les textes, ils se révèlent excellents, le logiciel de reconnaissance de caractères fourni se montrant efficace. La vitesse de numérisation (20 secondes par page de texte) est aussi un point positif. Mais, sur le plan des images, le résultat n'est pas satisfaisant. En mesure de reconnaître 16 millions de couleurs, la machine souffre d'une résolution limitée (400 ppp en noir et blanc, et seulement 200 ppp en couleur). Elle n'égalera pas les modèles professionnels, qui dépassent les 600 ppp. Mais le PageScan ne revendique pas un tel usage, et son prix (3 000 F TTC) le destine tout de même au grand public.

/ Jean-Loup Jovanovic

POUR
Facilité d'emploi, encombrement réduit, prix léger.

CONTRE
Rendu moyen, surtout pour les documents couleur.

Résolution : 200 points par pouce en couleur et 400 points par pouce en noir et blanc.
Livré avec un logiciel d'OCR (reconnaissance de texte)
Prix : environ 3000 F TTC.
Constructeur et distributeur : Logitech

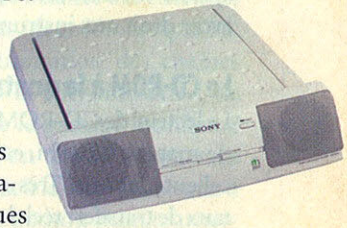
La reconnaissance de caractères

Un passage d'une œuvre, un article de journal, une note dactylographiée : vous pouvez récupérer tous ces textes sur le disque dur de votre ordinateur, puis les remanier à votre convenance avec un logiciel de traitement de texte. Pour cela, il vous faudra procéder en deux étapes. Tout d'abord, passer les documents au scanner. Ce dernier les « photographiera » et enregistrera leur image dans votre ordinateur. Mais vous ne pourrez rien en faire, si ce n'est les lire. Pour que, d'image, ils redeviennent texte, il faut qu'ils passent dans la moulinette d'un logiciel de reconnaissance de caractères (dit OCR). Généralement livré avec le scanner, ce logiciel va éplucher le document mot à mot et traduire les formes qu'il rencontre en caractères. Même si les résultats s'affinent sans cesse, il reste toujours quelques lettres mal identifiées, surtout si le document original n'était pas clairement lisible. Vous devrez donc procéder à un nettoyage du texte, pour corriger les quelques incohérences. Perte de temps, direz-vous ! Et si vous aviez dû ressaisir tout le texte ?

Enceintes Sony

Sony à plat...

BAPTISÉ CSS B-100, ce boîtier plat se révèle très pratique à l'usage. Il comprend deux enceintes (2 watts) de bonne qualité, des entrées et sorties audio stéréo, une entrée vidéo (pour magnétoscope, caméra…) et un bouton de réglage du volume sur la face avant, ainsi que deux entrées stéréo RCA et un mini *jack* à l'arrière. Autre avantage : vous pouvez poser votre écran dessus sans crainte des parasites magnétiques (le boîtier est blindé). Un achat satisfaisant puisque le prix n'est que d'environ 830 francs.



/ Anakin

Kit Multimédia Diamond

En quadruple vitesse

La société Diamond, surtout connue pour ses cartes graphiques, signe un kit multimédia composé d'éléments de bonne facture, et – chose plutôt rare – parfaitement documenté.

POUR
C'est un kit complet et fiable pour un prix très raisonnable.

CONTRE
Les enceintes sont décevantes.

Carte son Diamond 16 bits, compatible Sound Blaster.
Echantillonnage 48 Khz.
Lecteur de CD-ROM Hitachi quadruple vitesse.
Haut-parleurs amplifiés.
Micro non fourni.
Prix : environ 3 150 F.
Constructeur et distributeur : Diamond.

TRANSFORMER, à moindre coût, son PC en ordinateur multimédia, ou remplacer une vieille carte son 8 bits et un lecteur de CD-ROM simple vitesse par des modèles plus récents et plus rapides, telles sont les bonnes raisons d'acquérir un kit multimédia. Diamond, fabricant de cartes graphiques (dont la plus renommée est la Stealth 64), répond à ces deux attentes avec la commercialisation de son kit multimédia (environ3 000 F TTC).

Du son haut de gamme

L'ensemble du kit contient une carte son 16 bits qui échantillonne les sons avec une qualité CD audio. En pratique, cette carte peut enregistrer, comme un magnétophone, de la musique, de la voix ou tout autre type de sons, et les reproduire avec une grande fidélité. Le résultat est moins concluant pour la musique Midi : dans ce cas, les caractéristiques de la carte sont proches de celles de la Sound Blaster Pro, de Creative Labs, mais sans table d'ondes en standard. Il faut ajouter un module supplémentaire pour avoir droit aux instruments numérisés…

Le CD-ROM à la quatrième vitesse

Le lecteur de CD-ROM quadruple vitesse, de marque Hitachi, est, quant à lui, d'excellente facture. Très rapide, il affiche un taux de transfert réel de 560 kilo-octets par seconde (Ko/s), ce qui est très proche des 600 Ko/s annoncés. Restent les deux petites enceintes. Assez indigentes, elles ne risquent guère de déranger vos voisins. On regrettera également l'absence d'un microphone, qui permettrait de tirer parti des possibilités multimédias de Windows.

Plusieurs CD-ROM sont fournis pour vous donner tout de suite l'occasion de découvrir les joies de cette nouvelle installation multimédia. Des jeux – dont l'excellent Sim City 2000 – ainsi qu'un atlas multimédia, en français.

Ce kit s'adresse au grand public et Diamond a particulièrement soigné le manuel d'installation, intégralement en français. Une cassette vidéo vient même détailler la mise en place des différents éléments. Étrangement, un chapitre important fait défaut : à aucun moment les problèmes éventuels qui pourraient survenir ne sont abordés.

Jean-Loup Jovanovic

Lecteur de CD-ROM : la bonne vitesse

Le taux de transfert, considéré généralement comme le critère le plus important, indique la quantité d'informations que le lecteur peut lire sur un CD-ROM en une seconde. Cela influe directement sur le temps qu'il faut pour charger un programme ou lire une image. Sur les lecteurs simple vitesse, le taux de transfert est de 150 kilo-octets par seconde (Ko/s). Sont apparus ensuite les lecteurs double vitesse (300 Ko/s), quadruple vitesse (moins de 600 Ko/s) et maintenant sextuple vitesse (900 Ko/s). La lecture d'une image de 600 Ko/s par un lecteur double vitesse prendra deux secondes, contre une seconde sur un quadruple vitesse, et quatre secondes sur un simple vitesse.

Le second paramètre à prendre en considération est le temps d'accès. Essentiel pour les CD-ROM qui contiennent beaucoup de petits fichiers, il correspond au temps nécessaire pour trouver une information donnée. La mesure se lit en millisecondes (ms), et va de 1 seconde pour les lecteurs les plus anciens à moins de 100 ms (soit 0,1 s) pour les plus performants. Les lecteurs quadruple vitesse offrent des temps d'accès de 280 à 350 ms environ.

On peut comparer ces performances avec celles des disques durs actuels : taux de transfert de 1 à 4 Mo/s et temps d'accès de 8 à 12 ms… Les lecteurs de CD-ROM ont encore des progrès à faire…

ETJ 500 C

Et en plus, elle parle !

Avec les imprimantes à jet d'encre, on en voit de toutes les couleurs. Avec la ETJ 500 C, on n'en croit pas ses oreilles. Elle n'affiche pas ses messages, elle les... murmure. Et de manière intelligible !

CHUT ! taisez-vous, l'imprimante n'a plus de papier. Eh, oui ! il va falloir changer vos habitudes. Voici une imprimante qui parle, par l'intermédiaire de votre ordinateur. Pas à tort et travers, simplement pour vous énoncer ce qu'elle fait ou signaler les problèmes éventuels. Plutôt que d'afficher un message ou d'user de symboles lumineux, la ETJ 500 C vous interpelle (*via* le haut-parleur de votre PC) avec une voix de synthèse. C'est sa façon à elle de faire plus simple. Et elle use aussi d'autre moyens pour vous faciliter la vie : ainsi, son gestionnaire d'impression (logiciel fourni avec la machine) est conçu de telle façon que tous les réglages s'opèrent à partir de l'écran de Windows.

L'imprimante elle-même s'en trouve fort dépouillée : un seul bouton, inévitable celui-là, pour l'allumer ! Lorsqu'elle se met au travail, la ETJ 500 C le fait avec célérité (dix secondes pour sortir une page de texte, deux minutes pour une image en couleurs). La qualité est de mise pour l'impression des textes, mais nettement plus contestable pour les photographies en couleurs. Du moins, si on emploie un papier ordinaire. Pour les travaux de qualité, mieux vaut donc recourir à un papier spécial brillant. Une solution plus onéreuse qui va à l'encontre du caractère économique de la machine.

Double identité

Vendue à un prix attractif (3 500 F TTC avec le logiciel de dessin Corel Draw 4 fourni sur CD-ROM), elle utilise des consommables peu coûteux : une page en couleurs sur papier ordinaire revient à 2 francs. Parole d'imprimante, c'est fort raisonnable !

Et cette machine, qui joue décidément l'originalité, a une double identité. Baptisée ETJ 500 C chez Euréquat Technologies, elle est renommée Winwriter 150 C lorsqu'elle est vendue (dans des conditions analogues) par son constructeur, Lexmark.

/ Jean-Loup Jovanovic

POUR

Economique à l'achat et à l'usage. Elle parle.

CONTRE

Qualité moyenne en couleur.

Vitesse d'impression : 3 ppm (pages par minute) en monochrome et qualité brouillon et 2 ppm en couleur.
Résolution : 600 x 300 ppp.
Prix : environ 3500 F TTC.
Prix des cartouches : environ 260 F TTC (noir) et 320 F TTC (couleur)
Constructeur : Lexmark.
Distributeur : Euréquat.

Moniteur 17" Nokia

Deux en un !

Original, ce moniteur SVGA 17 pouces de Nokia au nom impossible (417TV092) ! il intègre un tuner TV et se pilote au moyen d'une télécommande. Sur la face avant, on trouve les réglages classiques : contraste, luminosité, taille et position de l'image. Viennent s'ajouter le réglage du volume et de la balance des enceintes incorporées, de médiocre qualité. La programmation des chaînes se fait par la télécommande, de même que le passage moniteur/télé. Car c'est télé ou écran, mais pas les deux à la fois ! Et comme il n'y pas de bouton moniteur/télé sur le moniteur, la télécommande est indispensable. Son prix est d'environ 6 700 francs. */ Anakin*

Choisir une imprimante couleur

Le noir et blanc, c'est dépassé. Aujourd'hui, imprimer dans tous les tons de l'arc-en-ciel n'est plus un luxe. A partir de 2 500 F, on trouve des imprimantes couleur à jet d'encre de qualité. Alors, pourquoi s'en priver…

VOTRE MICRO affiche des images en milliers de couleurs. Votre soif de création vous conduit à réaliser des documents dignes de professionnels… Et vos impressions restent sinistrement grises. Avez- vous pensé aux imprimantes à jet d'encre ? Savez-vous que pour un prix modique elles vous ouvrent le monde de la couleur ?

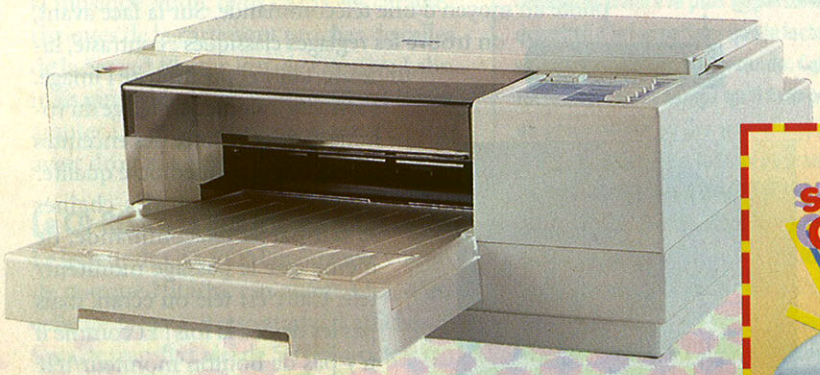
Quelles sont les principales caractéristiques ?

La résolution graphique caractérise la finesse de l'impression. Elle se mesure en nombre de points par pouce (ppp) ou en *dots per inch* (dpi). Cette mesure indique, pour une surface de un pouce carré (un pouce est égal à 2,54 cm), le nombre maximal de points qui peuvent être imprimés. Plus cette valeur est élevée, meilleur est le rendu.

Pour les imprimantes à jet d'encre, la résolution la plus courante est de 300 x 300 ppp (abrégé en 300 ppp) ou de 360 x 360 ppp. Mais on voit apparaître des modèles plus performants qui vont jusqu'à 600 x 300 ppp, voire jusqu'à 720 ppp.

La vitesse d'impression, indiquée en caractères par seconde (cps) ou en pages par minute (ppm), n'est valable que pour les textes. Elle ne signifie pas grand-chose

Okijet 300 C



Epson Stylus Pro

SUR NOTRE CD-ROM

Découvrez en images les différents éléments d'une imprimante à jet d'encre. Pour cela, allez dans l'Ecole, puis dans l'Amphi et cliquez sur le tableau.

quand il s'agit d'éditer une image (dessin ou photo). En effet, dans ce dernier cas, la vitesse d'impression varie considérablement selon la taille du document et le nombre de couleurs.

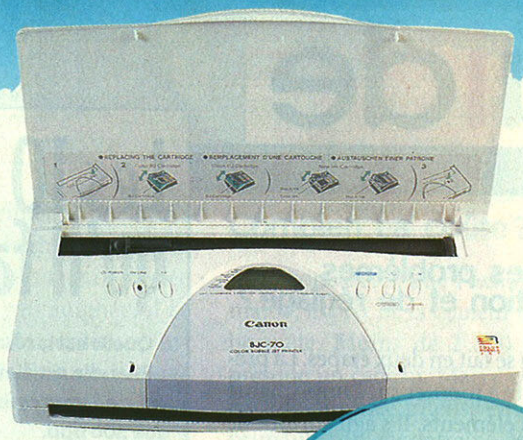
Apple Stylewriter 2200

J'ai un Macintosh. Que puis-je acheter ?

En principe, toute imprimante fonctionne indifféremment avec un PC ou un Macintosh. L'unique différence vient du type de connexion. Les PC communiquent avec les imprimantes par une sortie dite parallèle, alors que les Macintosh le font par une sortie série, appelée Apple Talk. La seule condition, donc, pour qu'une imprimante soit utilisable par un Macintosh, est la présence de cette sortie Apple Talk. En standard, il existe une sortie Apple Talk sur toutes les imprimantes de marque Apple (telle la Stylewriter). Les modèles des autres fabricants sont en général dotés en standard d'un port parallèle, mais les constructeurs proposent assez souvent en option une sortie Apple Talk.

Peut-on imprimer des documents en noir et blanc ?

L'impression d'un texte en noir et blanc est toujours possible. Mais si l'imprimante ne dispose pas d'une cartouche spécifique pour le noir, ce dernier sera formé par l'addition des trois couleurs de base et il apparaîtra parfois comme un marron très foncé. Le phénomène sera encore plus marqué si l'on veut imprimer en niveaux de gris, et ce, même si l'on dispose d'une cartouche d'encre noire. En effet, il arrive que quelques points de couleurs viennent parsemer le dessin, lui donnant une belle couleur sépia.



La moins chère

De conception déjà ancienne, la Canon BJC 70 n'est pas à la pointe du progrès, mais elle brille par ses qualités d'économie : un prix modique, entre 2 200 et 2 400 francs, des cartouches bon marché et un encombrement réduit.

A-t-on besoin de logiciels ?

Pour communiquer avec une imprimante, Mac et PC réclament un logiciel spécifique, appelé pilote ou *driver* d'imprimante. Il doit être livré en même temps que celle-ci. Ce pilote règle certains paramètres d'impression (dégradés et tramages). Les constructeurs fournissent régulièrement des mises à jour, par exemple pour Windows 95. Notez qu'un logiciel de traitement d'image, tel Image-In ou Corel Draw, est souvent offert avec l'imprimante.

La meilleure

La Deskjet 850 C de HP, à près de 5 000 francs, est le *nec plus ultra* du jet d'encre couleur. Elle offre une résolution de 720 ppp, même avec du papier ordinaire. Et avec un papier glacé, elle se révèle d'une qualité exceptionnelle.

HP Deskjet 850 C

Lexmark Winwriter 150 C

Y a-t-il des problèmes d'installation et de réglage ?

L'installation se fait en deux étapes. La première consiste à monter sur l'imprimante les différents éléments. Il s'agit surtout de la tête d'impression et des cartouches d'encre. Une fois l'opération terminée, une procédure d'autotest permet de vérifier que l'imprimante fonctionne. Ensuite, après avoir relié l'imprimante à l'ordinateur, il faut effectuer différents réglages, le plus souvent à partir du tableau de commande du pilote d'imprimante qui s'affiche à l'écran.

Est-ce que ça marche avec n'importe quel papier ?

A quelques exceptions près, indiquées par le constructeur, les imprimantes à jet d'encre couleur fonctionnent avec du papier ordinaire pour imprimante (environ 50 F les 500 feuilles). Mais le résultat n'est pas toujours à la hauteur des espérances. Les gouttes d'encre ont tendance, selon les cas, à baver, à couler ou à éclabousser. C'est pourquoi il est souvent conseillé d'utiliser un papier spécial, lissé, couché ou glacé.

Les fabricants recommandent souvent leur propre papier. S'il est vrai que la différence est nettement sensible à l'œil, elle n'est pas gratuite. Ces papiers spéciaux coûtent entre 1 et 8 francs la feuille, et ils sont proposés par paquets de 50 feuilles. Dans ces conditions, mieux vaut procéder à des essais sur du papier ordinaire et, lorsque tout est bien réglé, faire une impression définitive sur papier spécial.

Les cartouches d'encre coûtent-elles cher ?

Selon les modèles d'imprimantes, une cartouche d'encre coûte entre 80 et 300 francs l'unité. Mais le prix de la cartouche ne signifie rien si l'on ne tient pas compte de sa durée de vie. Celle-ci est indiquée en nombre de pages «standards», c'est-à-dire avec une surface encrée de 5 à 15 %, ce qui correspond approximativement à une page de texte. Si vous n'imprimez que des dessins, la durée de vie de la cartouche peut être réduite à moins d'un cinquième

Les 10 bonnes questions qu'il faut poser au vendeur

1 **Quelle est la résolution de l'imprimante ? Plus elle est élevée, meilleure est la qualité de l'impression. Mieux vaut 720 ppp que 300 ppp.**

2 **Demandez, à titre comparatif, à examiner des exemples de tirages issus de plusieurs imprimantes.**

3 **Le câble de liaison avec l'ordinateur (parallèle pour un PC, Apple Talk pour Macintosh), est-il compris dans le prix ?**

4 **Quels sont les logiciels fournis ? Outre les obligatoires pilotes d'imprimante, un logiciel de traitement de l'image est souvent offert.**

5 **Combien y a-t-il de cartouches d'encre ? Il est préférable qu'il y ait une cartouche particulière pour le noir et au moins une pour les autres couleurs.**

6 **Y a-t-il des cartouches de rechange avec l'imprimante ? En général, il y en a au moins une, mais il peut y en avoir plus.**

7 **Quelle est la durée de vie et le prix des cartouches ? Où les trouve-t-on ? Est-on obligé de les acheter par paquets de cinq ou dix, ou est-il possible de les acheter à l'unité ?**

8 **Peut-on utiliser des cartouches de marques moins chères ? La différence de prix peut aller jusqu'à 50 %.**

9 **Quel est le prix, tout compris, de l'imprimante ? Peut-on espérer une ristourne ? Quelles sont éventuellement les conditions de crédit ?**

10 **Existe-t-il un numéro de téléphone *(hot line)* que l'on peut composer en cas de panne ? Quelle est la durée de la garantie, que couvre-t-elle ?**

IMPRIMANTES COULEUR

PC

Modèle	Fabricant	Résolution	Prix TTC [1]	Revendeur
BJC 70	Canon	360 ppp	2 190 F 2 390 F	Carrefour, Surcouf, Fnac Inter Discount
Deskjet 540	Hewlett-Packard	300 ppp	2 390 F	Surcouf, Fnac
Execjet II C	Lexmark	300 ppp	2 490 F 2 590 F	Fnac Surcouf
Micromarc Color	Texas Instruments	360 ppp	2 490 F	Fnac
BJC 600	Canon	360 ppp	2 490 F 2 995 F	Carrefour Surcouf
BJC 4000	Canon	360 ppp	2 390 F 2 690 F	Carrefour Inter Discount, Fnac
Okijet 300 C	OKI	300 ppp	2 635 F	Surcouf
Winwriter 150 C	Lexmark	600 x 300 ppp	2 890 F	Carrefour
Deskjet 560 C	Hewlett-Packard	300 ppp	3 290 F 3 390 F	Fnac Surcouf
Deskjet 660 C	Hewlett-Packard	600 x 300 ppp	3 490 F	Surcouf, Carrefour, Inter Discount
Stylus Color	Epson	720 dpi [2]	3 690 F	Surcouf, Fnac, Inter Discount
Deskjet 850 C	Hewlett-Packard	600 x 300 ppp	4 690 F	Surcouf
Stylus Pro	Epson	720 ppp [3]	4 990 F	Surcouf

Macintosh

Deskjet 540 C	Hewlett-Packard	300 ppp	2700 F	IC
Stylewriter 2200	Apple	360 ppp	3090 F	IC
Stylewriter 2400	Apple	360 ppp	3390 F 3480 F	IC Fnac
Deskwriter 660 C	Hewlett-Packard	600 x 300 ppp	3380 F 3490 F	IC Inter Discount
Deskwriter 560 C	Hewlett-Packard	300 ppp	3680 F	Fnac
Stylus Color	Epson	720 ppp	3690 F	Surcouf, Inter Discount
Deskjet 850 C	Hewlett-Packard	600 x 300 ppp	4690 F 4730 F	Surcouf IC

(1) Prix relevés au mois d'août 1995. (2) Sur papier spécial. (3) Même sur papier ordinaire.

de celle qui est annoncée. Dans certains cas, il est malgré tout possible de faire des économies : certaines imprimantes acceptent en effet les cartouches prévues pour d'autres modèles, et ces dernières sont parfois nettement moins chères.

Quels sont les inconvénients des imprimantes à jet d'encre ?

Contrairement aux imprimantes à laser, qui traitent chaque page comme un document d'un seul tenant, les imprimantes à jet d'encre divisent la page en une suite de lignes qu'elles impriment l'une après l'autre. Pour peu que la mécanique qui fait avancer la feuille soit un peu déréglée ou d'une fabrication peu soignée, il se produit un décalage entre les lignes. Inexistant ou fort léger au début, ce décalage a tendance à apparaître ou à s'accentuer avec le temps.

Ce n'est pas le seul inconvénient. La qualité des éditions souffre également de l'usure des têtes d'impression, dont, par économie, on repousse sans cesse le remplacement. L'encre liquide, enfin, ne donne jamais un résultat parfait sur un papier ordinaire.

Combien ça coûte ?

A ne considérer que l'achat de l'imprimante, le prix de la couleur est tout à fait honnête. Moins de 2 500 francs, c'est presque un cadeau. Mais c'est un cadeau perfide : utilisée intensivement, une imprimante couleur entraîne des frais considérables : il faut la nourrir sans cesse. Le papier défile à tout va et les cartouches d'encre se vident plus vite que leur ombre. Même avec du papier ordinaire, le coût à la page est souvent de plusieurs francs. Sachant cela, il faut savoir en user avec parcimonie.

/ Jean-Loup Renault

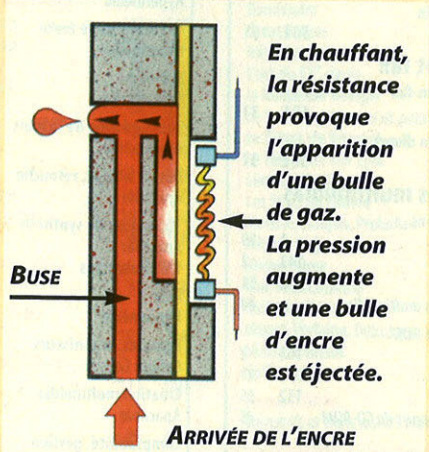
Jet d'encre : l'art d'éclabousser sans tacher

Les imprimantes à jet d'encre bon marché que l'on trouve dans les rayons des boutiques utilisent la technologie dite à jet d'encre à la demande. Elles fonctionnent avec des encres liquides, une pour chaque couleur de base (magenta, cyan et jaune), auxquelles s'ajoute souvent une quatrième encre pour le noir. Chacune d'elles est contenue dans un réservoir qui est relié à la tête d'impression. Cette dernière est composée d'un nombre variable de buses (entre 48 et 128). Une buse est un tuyau très fin (entre 20 et 50 microns de diamètre) d'où sort l'encre pour aller s'écraser sur le papier. Pour que cette opération se passe sans éclaboussures et à l'endroit désiré, l'extrémité de la buse répond à une géométrie fort complexe.

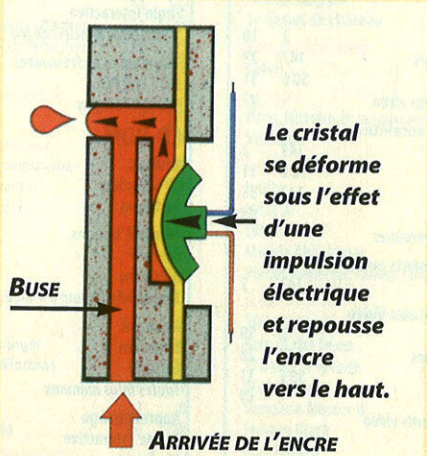
Deux procédés

La tête d'impression, tout en coulissant le long d'un axe, à moins d'un millimètre de la feuille de papier, envoie des giclées de gouttelettes minuscules (jusqu'à 20 000 par seconde). En bout de course, la feuille avance d'un cran, la tête d'impression fait un second passage, et ainsi de suite jusqu'au bas de la page. La technique employée pour projeter les gouttes d'encre vers l'extérieur partage ces imprimantes en deux catégories. La plus courante est appelée à bulles d'encre. La buse est chauffée électriquement, une partie de l'encre qu'elle contient se transforme en gaz, la pression augmente et la bulle d'encre située à l'extrémité est violemment expulsée vers l'extérieur, c'est-à-dire vers le papier. Plus récente et élaborée par Epson, la technologie Mach *(Multilayer Actuator Head)* est basée sur un système piézo-électrique. Le cristal, parcouru par un courant électrique, se rétracte, provoquant la contraction de la paroi de la buse et l'éjection de l'encre sur le papier.

SYSTÈME À BULLES D'ENCRE



SYSTÈME PIÉZO-ÉLECTRIQUE



Le *nec plus ultra*

Face aux imprimantes à jet d'encre à la demande que nous venons de passer en revue, où les gouttes sont envoyées une à une à chaque fois que l'on désire former un point sur le papier, on trouve des imprimantes dites à jet d'encre continu. Elles utilisent de l'encre solide, qui, par chauffage continu, est liquéfiée dans de petits bacs. Un élément piézo-électrique projette ensuite des billes d'encre sur le papier. L'encre se solidifie immédiatement et forme comme une couche cireuse du plus bel effet. Son seul inconvénient est qu'un tel système est plus onéreux et qu'aucune imprimante bon marché n'en dispose.

Vous désirez des informations complémentaires sur une société ou un produit cité dans ce numéro ? Reportez-vous aux trois index qui suivent. Pour chaque produit ou pour chaque annonceur, un numéro de service lecteur (n° SL) figure en regard du numéro de page. Reportez ce numéro de service lecteur sur la grille de la carte correspondante (rédaction ou publicité) de l'encart Service lecteurs situé à la fin de ce numéro.

Index des annonceurs

Noms	page	n°SL
3617 Full PC *Tél : 3617 Full PC*	151	8
Apacabar *Tél : Voir Publicité*	131	27
CalvaNet *Tél : (1) 34 63 19 19*	33	3
CD Sélection *Tél : (1) 41 46 18 18*	67	34
CD Sélection *Tél : (1) 41 46 18 18*	151	4
CD-ROM Mania *Tél : (1) 42 76 06 60*	147	33
Cofigor Conseil *Tél : (1) 47 45 55 99*	67	5
Coktel Vision *Tél : (1) 46 01 46 47*	31	26
Compaq *Tél : (1) 41 33 41 00*	34	37
Corel *Tél : 3615 Corel*	59	13
Creative Labs *Tél : 3615 Creative*	2	19
Deltarom *Tél : (1) 34 80 95 00*	143	2
Edusoft *Tél : (1) 46 73 05 55*	125	39
Emme Interactive *Tél : (1) 45 61 54 30*	81	7
Emme Interactive *Tél : (1) 45 61 54 30*	129	30
Fast Technologies *Tél : (1) 46 21 18 40*	147	28
Hachette Livre *Tél : Voir Publicité*	25	20
Hypermédia *Tél : Voir Publicité*	50 E	31
IBM *Tél : 3616 IBM*	15	29
Infogrames *Tél : (16) 72 65 50 13*	53	21
Mediaset *Tél : (1) 69 06 15 15*	6	40
Micro Application *Tél : (1) 53 34 20 18*	166	32
Micro-Média *Tél : (1) 40 02 08 80*	132	35
Microfolie's *Tél : (1) 53 62 50 00*	63	38
Microfolie's *Tél : (1) 53 62 50 00*	165	36
Mindscape *Tél : (1) 48 18 50 00*	73	18
PIC/3617 Floppy *Tél : 3617 Floppy*	135	14
Pointsoft *Tél : Voir publicité*	83	12
Pointsoft *Tél : Voir publicité*	145	6
SIE/Psygnosis *Tél : (1) 44 40 64 55*	61	24
SIE/Psygnosis *Tél : (1) 44 40 64 55*	71	25
SVM Mac *Tél : 3615 SVM MAC*	147	0
SVM Multimédia/Abonnement *Tél : 3615 ABON*	47	0
SVM Multimédia/Abonnement *Tél : 3615 ABON*	124	0
Sybex *Tél : (1) 40 52 03 00*	11	1
Télérama *Tél : (1) 48 88 48 88*	46	23
Ubi Soft *Tél : Voir Publicité*	51	9
Ubi Soft *Tél : Voir Publicité*	92	17
Ubi Soft *Tél : Voir Publicité*	117	10
Virgin Interactive *Tél : (1) 53 68 10 10*	55	15
Virgin Interactive *Tél : (1) 53 68 10 10*	69	11
Virgin Interactive *Tél : (1) 53 68 10 10*	109	16
VMS/Publitrans *Tél : (1) 69 33 17 58*	140	22
Vobis *Tél : Voir Publicité*	27	41

Index de la publicité

Noms	page	n°SL
Micro-ordinateurs		
Macintosh		
Hypermédia	50 E	31
Power PC		
Hypermédia	50 E	31
Pentium 120 MHz et plus		
Micro-Média	132	35
Pentium jusqu'à 100 MHz		
Compaq	34	37
Hypermédia	50 E	31
Micro-Média	132	35
Toutes infos Pentium jusqu'à 100 MHz	-	42
486DX4		
Vobis	27	41
Compaq	34	37
486DX2		
Compaq	34	37
Hypermédia	50 E	31
Micro-Média	132	35
Toutes infos 486DX2	-	43
486SX		
Compaq	34	37
Portables		
Hypermédia	50 E	31
IBM	15	29
Composants		
Composants mémoire		
Hypermédia	50 E	31
Micro-Média	132	35
Cartes		
Cartes graphiques 1 Mo et moins		
Micro-Média	132	35
Moniteurs		
Moniteurs couleur 16" et 17"		
Hypermédia	50 E	31
Périph. stockage		
Disques durs de 500 Mo à 1 Go		
Hypermédia	50 E	31
Micro-Média	132	35
Périph. impression		
Imprimantes à jet d'encre		
Hypermédia	50 E	31
Périph. d'entrée		
Scanners à main		
Hypermédia	50 E	31
Modems et fax		
Coffrets modem-fax		
Hypermédia	50 E	31
Communication divers		
Hypermédia	50 E	31
Extensions multimédias		
Kits multimédias		
Creative Labs	2	19
Deltarom	143	2
Hypermédia	50 E	31
Toutes infos kits multimédias	-	44
Lecteurs de CD-ROM		
Deltarom	143	2
Hypermédia	50 E	31
Micro-Média	132	35
Toutes infos lecteurs de CD-ROM	-	45
Cartes son		
Creative Labs	2	19
Deltarom	143	2
Micro-Média	132	35
Toutes infos cartes son	-	46
Cartes vidéo		
Creative Labs	2	19
Fast Technologies	147	28
Hypermédia	50 E	31
Toutes infos cartes vidéo	-	47
Haut-parleurs, enceintes		
Deltarom	143	2
Hypermédia	50 E	31
Micro-Média	132	35
Toutes infos haut-parleurs, enceintes	-	48
Divers équipements audio		
Deltarom	143	2
Divers équipements vidéo		
Creative Labs	2	19
Fast Technologies	147	28
Hypermédia	50 E	31
Toutes infos divers équipements vidéo	-	49
Logiciels		
Logiciels pour Macintosh		
Cofigor Conseil	67	5
Virgin Interactive	69	11
Systèmes d'exploitation		
Hypermédia	50 E	31
Traitements de texte		
Hypermédia	50 E	31
Tableurs		
Hypermédia	50 E	31
SGBD, gestion de fichiers		
Hypermédia	50 E	31
Dessin bitmap, retouche		
Apacabar	131	27
3D, images de synthèse		
Apacabar	131	27
VMS/Publitrans	140	22
PAO		
Hypermédia	50 E	31
Agendas, organiseurs		
Cofigor Conseil	67	5
Création multimédia		
Apacabar	131	27
Comptabilité, gestion		
Hypermédia	50 E	31
Logiciels de jeu		
Pointsoft	83	12
SIE/Psygnosis	71	25
Virgin Interactive	69	11
Toutes infos logiciels de jeu	-	50
Sharewares et freewares		
3617 Full PC	151	8
PIC/3617 Floppy	135	14
CD-ROM		
Adultes		
CD Sélection	151	4
Deltarom	143	2
Album d'images		
Corel	59	13
Deltarom	143	2
Toutes infos album d'images	-	51
Animaux		
Deltarom	143	2
Edusoft	125	39
Toutes infos animaux	-	52
Apprentissage		
Emme Interactive	129	30
Mediaset	6	40
Micro Application	166	32
Toutes infos apprentissage	-	53
Art		
CD Sélection	151	4
Deltarom	143	2
Emme Interactive	81	7
Hypermédia	50 E	31
Télérama	46	23
Toutes infos art	-	54
Astronomie		
Deltarom	143	2
Aviation		
Edusoft	125	39
Cinéma, film		
Deltarom	143	2
Encyclopédies, dictionnaires		
Deltarom	143	2
Hachette Livre	0	20
Hypermédia	50 E	31
Toutes infos encyclopédies, dictionnaires	-	55
Enfants, jeux éducatifs		
Coktel Vision	31	26
Deltarom	143	2
Ubi Soft	92	17
Virgin Interactive	69	11
Toutes infos enfants, jeux éducatifs	-	56
Enfants, scolarité		
CD Sélection	67	34
Coktel Vision	31	26
Deltarom	143	2
Hypermédia	50 E	31
Toutes infos enfants, scolarité	-	57
Géographie, atlas		
Microfolie's	63	38
Microfolie's	165	36
Histoire		
Deltarom	143	2
Edusoft	125	39
Emme Interactive	81	7
Toutes infos histoire	-	58
Information		
Deltarom	143	2
Microfolie's	63	38
Microfolie's	165	36
Toutes infos information	-	59
Jeux		
CD Sélection	151	4
Deltarom	143	2
Hypermédia	50 E	31

Noms	page	n°SL
Infogrames	53	21
Mindscape	73	18
Pointsoft	145	6
SIE/Psygnosis	61	24
SIE/Psygnosis	71	25
Ubi Soft	51	9
Ubi Soft	117	10
Virgin Interactive	55	15
Virgin Interactive	109	16
Toutes infos jeux	-	*60*
Logiciels, compilations		
CD Sélection	151	4
Corel	59	13
Deltarom	143	2
Mediaset	6	40
Micro Application	166	32
Pointsoft	145	6

Noms	page	n°SL
Virgin Interactive	55	15
VMS/Publitrans	140	22
Toutes infos logiciels, compilations	-	*61*
Musique		
Deltarom	143	2
Mediaset	6	40
Sciences		
Deltarom	143	2
Edusoft	125	39
Sport		
Deltarom	143	2
Microfolie's	63	38
Microfolie's	165	36
Toutes infos sport	-	*62*

Noms	page	n°SL
Tourisme		
Deltarom	143	2
Vie pratique		
Deltarom	143	2
Micro Application	166	32
Microfolie's	63	38
Microfolie's	165	36
Sybex	11	1
Toutes infos vie pratique	-	*63*
Divers		
Micro Application	166	32
Services		
«On Line», téléchargement		
3617 Full PC	151	8
CalvaNet	33	3

Noms	page	n°SL
PIC/3617 Floppy	135	14
Pointsoft	83	12
Pointsoft	145	6
SVM Mac	147	0
Toutes infos «on line», téléchargement	-	*64*
Livres, études, revues		
Hypermédia	50 E	31
Télérama	46	23
Abonnements, souscriptions		
SVM Multimédia/Abonnement	47	0
SVM Multimédia/Abonnement	124	0
Services divers		
CD-ROM Mania	147	33
Matériel d'occasion		
SVM Mac	147	0

Index de la rédaction

Noms	page	n°SL
Micro-ordinateurs		
Macintosh		
Apple Performa 5200	136	207
Pentium 120 MHz et plus		
Amstrad Intégra Pentium	150	243
Microspot Pentium 133	136	208
Pentium jusqu'à 100 MHz		
Amstrad Intégra Pentium	150	242
Carrefour First Line Oscar P90	136	211
Compaq Presario 7150 P75	146	218
Compaq Presario 7170 P90	146	219
IBM Aptiva 931 P75	136	209
IPC Value Magic P5-100c	136	213
Olivetti Envision Pentium 100	150	236
Packard Bell Force 2738 D/4	136	210
Tulip 500 Range Win TV P90	136	214
Vobis Highscreen Etalon 75	136	215
486DX4		
Amstrad Intégra 486DX4	150	240
Compaq Presario 7106	146	217
Olivetti Envision DX4-100	150	235
486DX2		
Amstrad Intégra 486DX2/66	150	239
Compaq Presario 528 CDTV	136	212
Packard Bell 731SN	144	216
Moniteurs		
Moniteurs couleur 16" et 17"		
Nokia moniteur 17"	155	263
Periph. impression		
Imprimantes à jet d'encre		
Apple Stylewriter 2200	156	197
Apple Stylewriter 2400	156	198
Canon BJC 4000	156	188
Canon BJC 600	156	187
Canon BJC 70	156	183
Epson Stylus Color	156	193
Epson Stylus Pro	156	195
Eurequat ETJ 500C	155	260
Hewlett-Packard Deskjet 540	156	184
Hewlett-Packard Deskjet 540C	156	196
Hewlett-Packard Deskjet 560C	156	191
Hewlett-Packard Deskjet 660C	156	192
Hewlett-Packard Deskjet 850C	152	229
Hewlett-Packard Deskjet 850C	156	194
Hewlett-Packard Deskwriter 560C	156	200
Hewlett-Packard Deskwriter 660C	156	199
Lexmark Execjet IIC	156	185
Lexmark Winwriter 150C	155	261
Lexmark Winwriter 150C	156	190
Okijet 300C	156	189
Texas Instruments Micromarc Color	156	186
Périph. d'entrée		
Scanners couleur		
Logitech PageScan Color	153	231

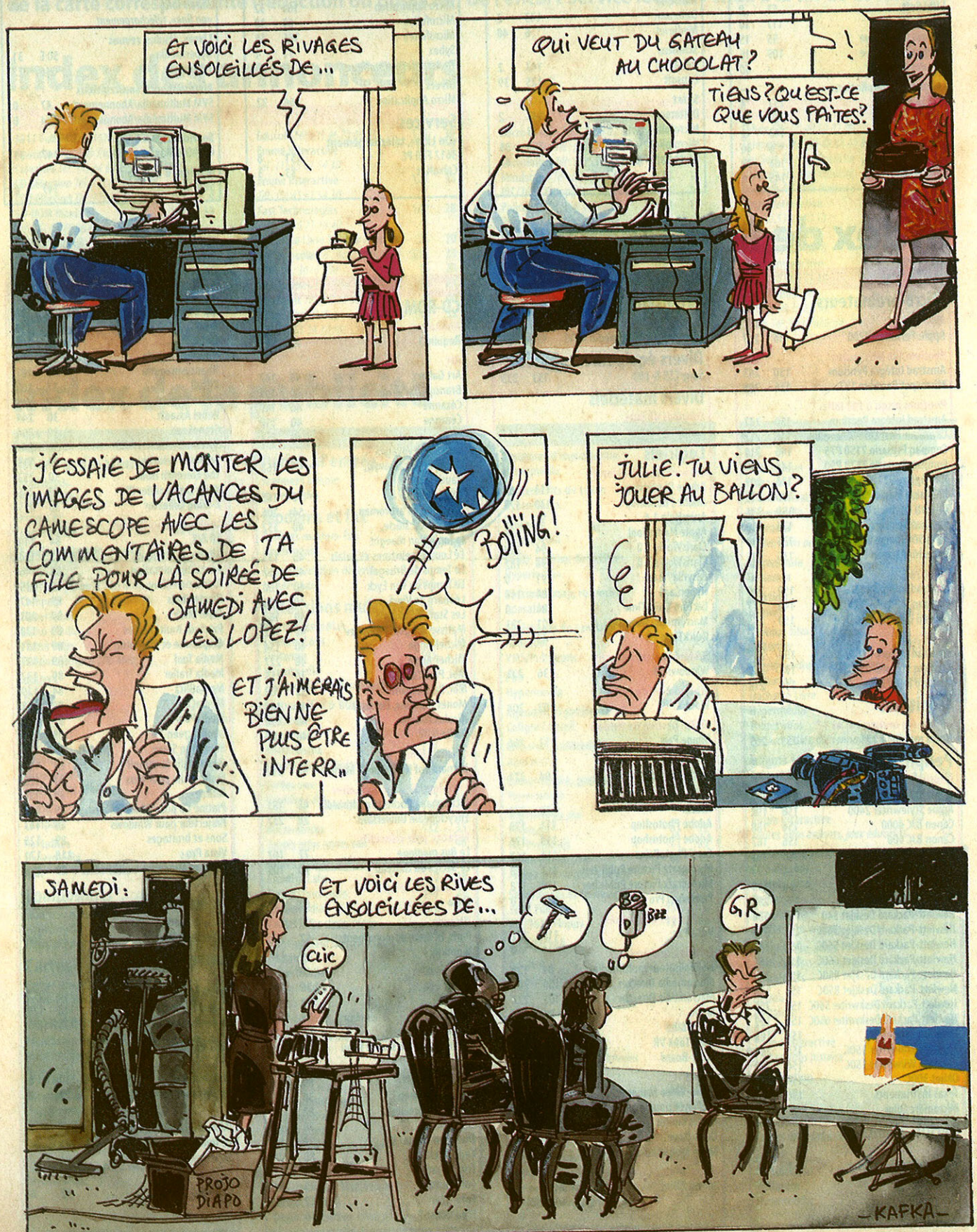
Noms	page	n°SL
Extensions multimédias		
Kits multimédias		
Diamond Kit Multimédia 4000	154	262
Divers équipements audio		
Sony CSS B-100	153	233
Divers matériels		
Consoles de jeux		
Sony PlayStation	29	241
Logiciels		
Logiciels pour Macintosh		
Adobe Photoshop	111	169
Adobe Photoshop	130	177
AnimHelp 1.6	91	0
Apple Media Tool	84	145
ClarisWorks 3.0	94	220
ClarisWorks 3.0	96	182
EasyPlay 2.0	91	0
HyperCard	84	144
Lecture QuickTime	84	0
Macromedia Director	101	223
QuickTime VR	40	225
Systèmes d'exploitation		
Windows 95	36	201
Traitements de texte		
Word	102	204
SGBD, gestion de fichiers		
Image Pals	111	166
Intégrés		
ClarisWorks 3.0	94	221
Dessin bitmap, retouche		
Access	128	173
Adobe Photoshop	111	170
Adobe Photoshop	130	176
Corel PhotoPaint	111	167
Micrografx Picture Publisher	111	168
Micrografx Picture Publisher	130	178
Paintshop Pro	111	0
3D, images de synthèse		
Vista Pro	118	172
Création multimédias		
Le Réalisateur multimédia	84	120
Macromedia Director	106	205
Macromedia Director	101	222
Mado	84	117
MédiaBlitz	84	228
QuickTime VR	40	226
Story-Board	84	121
Utilitaires		
Audio-Video Manager	89	139
CD Player pour Windows	89	126
Media Center	89	132
QuickMove	32	0
Show Multimédia	89	128
Sharewares et freewares		
Sound Effect	127	0

Noms	page	n°SL
CD-ROM		
Animaux		
Requins !	70	104
Art		
Art Gallery	40	147
Brancusi par Brancusi	40	148
Cézanne	40	149
Cézanne	40	150
Eugène Delacroix, carnets de voyages	40	151
Gaughin, Tchaïkovski, Baudelaire	40	163
Great Artists	40	165
Initiation à l'art roman	54	206
L'art du XX[e] siècle, la fondation Maeght	40	157
Le Louvre, peintures et palais	40	153
Le Temps de Bruegel	40	159
Le Temps de Van Eyck	40	160
Léonard de Vinci	40	152
Les Stars du Louvre	40	164
Matisse, Aragon, Prokofiev	40	162
Michel-Ange	40	154
Michel-Ange	40	227
Moi, Paul Cézanne	40	155
Moi, Paul Cézanne	52	108
Monet, Verlaine, Debussy	40	161
Nicolas Poussin	40	156
Rodin	40	158
Cinéma, films		
Bernard's of Hollywood's Marilyn	62	112
Encyclopédies, dictionnaires		
Dictionnaire Hachette multimédia	48	181
Encyclopédie Universalis	28	237
Enfants, jeux éducatifs		
Le Bus magique	72	107
Le Secret du château	70	105
Géographie, atlas		
Cuba	60	111
Histoire		
Paris, Histoire et monuments	57	180
Vietnam	58	110
Information		
Inuits	28	234
LVI N°4	28	230
LVI N°5	28	232
Mumia Abu-Jamal,	56	109
Planet Reporter, sauver l'eau	64	116
Jeux		
3D Lemmings	80	114
Aces of the Deep	30	251
Al Unser Jr Arcade	82	179
Dark Forces	30	245
Dungeon Master II	79	102
Fade to Black	80	224
Fort Boyard	32	258
Full Throttle	30	256
Fury	32	259
King Quest 7	30	250

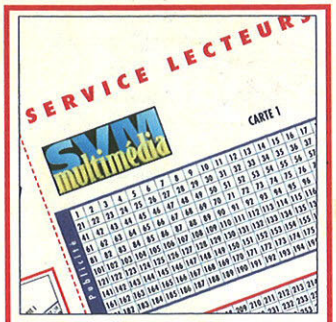
Noms	page	n°SL
Les Guignols de l'info, le jeu	29	238
Myst	74	115
Outpost	30	248
Phantasmagoria	30	252
Phantasmagoria	78	101
Pitfall	37	202
Police Quest 4	30	249
Rebel Assault	30	244
Stonekeep	30	254
System Shock	30	247
Terminal Velocity	79	113
The Eleventh Hour	30	253
Wing Commander III	30	246
X-Wing Collector	30	255
Logiciels, compilations		
3D F/X	84	140
Album de Musique	89	124
Amazing Animation	84	146
Animation Show	89	135
Blastertools	89	141
Corel Draw	37	203
Evasions multimédias	89	130
Graphisme et Morphing	89	131
Media Tool	89	127
Media Trailer	89	137
MediaBlitz	84	119
MediaClip	89	138
MediaPool	89	142
Mediascreen	89	129
Morphing Show	89	133
Multimédia la compil'	84	118
Multimédia pour tous	84	122
Nitro	89	134
Platine CD pour Windows	89	123
Projecteur pour Windows	89	143
Sons et bruitages	89	125
Vista Pro	118	171
Vœux et Messages multimédias	89	136
Sciences		
Encyclopédie du corps humain	68	103
Vie pratique		
Le Permis côtier	72	106
Autres CD		
Photo-CD		
Kodak CD-Cart	30	257
Kodak Photo CD	128	174
Kodak Photo CD Pro	128	175
Services		
«On line», téléchargement		
Club Internet	30	0
Kit de connexion CD-on line	29	0
Salons, manifestations		
Destination multimédia	32	0
Le Temps des livres	32	0
Supergames	32	0
Services divers		
Gamenet	32	0

Jet d'encre

Le rasoir interactif

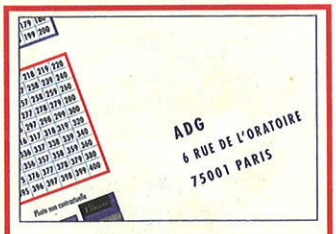


INFORMEZ-VOUS GRATUITEMENT EN UTILISANT CES 2 CARTES DE DEMANDE DE DOCUMENTATION



1 *Cochez les numéros du Service Lecteurs qui vous intéressent sur la grille de la carte ci-contre en vous aidant de l'index.*

2 *Répondez aux questions qui vous sont posées au verso de la carte. Elles nous permettront de vous connaître et de vous offrir un service personnalisé.*
Vous pouvez profiter de cette correspondance pour vous abonner à SVM MULTIMÉDIA.



3 *Affranchissez au tarif en vigueur (sur simple demande écrite de votre part, le coût d'affranchissement de la carte vous sera remboursé) et postez votre carte le plus rapidement possible. Vous recevrez gratuitement la documentation que vous désirez.*

Attention : si vous nous faites parvenir votre carte avant le 15 du mois prochain (cachet de la poste faisant foi), vous participerez automatiquement à notre tirage au sort et vous gagnerez peut-être 1 CD-Rom parmi notre sélection - notamment le CD-Rom éducatif Caramel & Annabelle (Infolink), le CD-Rom ludique The Residents' Gingerbread Man et le CD-Rom culturel Le Louvre (Montparnasse Multimédia - Réunion des Musées Nationaux).

SERVICE LECTEURS

SVM multimédia

CARTE 1 N° 1

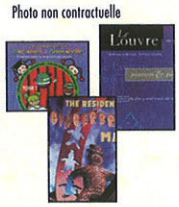
Publicité

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200

Rédaction

201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220
221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240
241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260
261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280
281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300
301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340
341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360
361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380
381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400

Photo non contractuelle



GAGNEZ UN CD-ROM PARMI NOTRE SÉLECTION

AFFRANCHIR AU TARIF EN VIGUEUR

ADG
6 RUE DE L'ORATOIRE
75001 PARIS

SERVICE LECTEURS

SVM multimédia

CARTE 2 N° 1

Publicité

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120
121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140
141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160
161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180
181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200

Rédaction

201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220
221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240
241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260
261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280
281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300
301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320
321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340
341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360
361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380
381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400

Photo non contractuelle

GAGNEZ UN CD-ROM PARMI NOTRE SÉLECTION

AFFRANCHIR AU TARIF EN VIGUEUR

ADG
6 RUE DE L'ORATOIRE
75001 PARIS

CARTE 1

SERVICE LECTEURS

Nom ..... Prénom .....

Profession .....

Société .....

Adresse .....

.....

Code Postal ..... Ville .....

Pays .....

Cette adresse est-elle ? 1 ❑ Personnelle 2 ❑ Professionnelle

Utilisez-vous un ordinateur :

1 ❑ sur votre lieu de travail
2 ❑ à domicile
3 ❑ aux deux
4 ❑ ni l'un ni l'autre

Votre ordinateur à domicile est un :

1 ❑ Macintosh (+, II, SE, Classic) 2 ❑ Macintosh (LC, Performa, Quadra)
3 ❑ Macintosh (Power Mac) 4 ❑ PC 286 ou 386 5 ❑ PC 486 6 ❑ PC Pentium
7 ❑ Portatif 8 ❑ Autres 9 ❑ Aucun

Est-il multimédia (son + CD-Rom) ? 0 ❑ oui 1 ❑ non

Avez-vous des enfants ? 0 ❑ oui 1 ❑ non Date de naissance de vos enfants : 19.. 19.. 19..

Utilisent-ils votre ordinateur ? 0 ❑ oui 1 ❑ non Utilisent-ils leur propre ordinateur ? 0 ❑ oui 1 ❑ non

Avez-vous l'intention d'acquérir, pour la maison, un équipement multimédia dans les 12 prochains mois ? 0 ❑ oui 1 ❑ non

Un ordinateur ? 0 ❑ oui 1 ❑ non Une imprimante couleur ? 0 ❑ oui 1 ❑ non

Un modem ? 0 ❑ oui 1 ❑ non Un scanner ? 0 ❑ oui 1 ❑ non

Votre intérêt pour l'usage d'un micro à la maison (classez de 1 à 6) *1 ❑ : très faible intérêt 6 ❑ : très grand intérêt*

❑ Apprendre, se cultiver ❑ Travailler ❑ Jouer, se divertir ❑ Gérer le foyer ❑ Utiliser le traitement de texte
❑ Pratiquer le multimédia (musique, vidéo, photo, etc...)

Cochez S.V.P.

Voulez-vous vous abonner pour un an (11 nos + 11 CD-Rom) à SVM MULTIMEDIA ?

❑ 299 F au lieu de 418 F, prix de vente des numéros chez votre marchand de journaux

Je n'envoie pas d'argent maintenant, je paierai à réception de votre facture.

SIGNATURE : (Indispensable si vous vous abonnez)

Date : .....

Les noms et adresses de nos abonnés peuvent être communiqués aux organismes liés contractuellement avec le Groupe Excelsior, sauf opposition. Dans ce cas leur communication sera limitée au service de l'abonnement. Ces informations peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification dans le cadre légal (art. 27 de la loi du 06/01/1978). Offre valable jusqu'à fin 1996 et réservée à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (33 1 46 48 47 08.

SVMM n°1

EXCELSIOR INFORMATIQUE - RC PARIS B 381 281 492

SERVICE LECTEURS

SVM multimédia

Complétez soigneusement cette première carte afin de nous aider à vous offrir un service personnalisé. Votre demande de renseignements est transmise sous 48 h. aux annonceurs que vous sollicitez. Eux seuls vous expédieront la documentation demandée sous leur seule et unique responsabilité.

CARTE 2

SERVICE LECTEURS

Nom ..... Prénom .....

Profession .....

Société .....

Adresse .....

.....

Code Postal ..... Ville .....

Pays .....

Cette adresse est-elle ? 1 ❑ Personnelle 2 ❑ Professionnelle

Utilisez-vous un ordinateur :

1 ❑ sur votre lieu de travail
2 ❑ à domicile
3 ❑ aux deux
4 ❑ ni l'un ni l'autre

Votre ordinateur à domicile est un :

1 ❑ Macintosh (+, II, SE, Classic) 2 ❑ Macintosh (LC, Performa, Quadra)
3 ❑ Macintosh (Power Mac) 4 ❑ PC 286 ou 386 5 ❑ PC 486 6 ❑ PC Pentium
7 ❑ Portatif 8 ❑ Autres 9 ❑ Aucun

Est-il multimédia (son + CD-Rom) ? 0 ❑ oui 1 ❑ non

Avez-vous des enfants ? 0 ❑ oui 1 ❑ non Date de naissance de vos enfants : 19.. 19.. 19..

Utilisent-ils votre ordinateur ? 0 ❑ oui 1 ❑ non Utilisent-ils leur propre ordinateur ? 0 ❑ oui 1 ❑ non

Avez-vous l'intention d'acquérir, pour la maison, un équipement multimédia dans les 12 prochains mois ? 0 ❑ oui 1 ❑ non

Un ordinateur ? 0 ❑ oui 1 ❑ non Une imprimante couleur ? 0 ❑ oui 1 ❑ non

Un modem ? 0 ❑ oui 1 ❑ non Un scanner ? 0 ❑ oui 1 ❑ non

Votre intérêt pour l'usage d'un micro à la maison (classez de 1 à 6) *1 ❑ : très faible intérêt 6 ❑ : très grand intérêt*

❑ Apprendre, se cultiver ❑ Travailler ❑ Jouer, se divertir ❑ Gérer le foyer ❑ Utiliser le traitement de texte
❑ Pratiquer le multimédia (musique, vidéo, photo, etc...)

Cochez S.V.P.

Voulez-vous vous abonner pour un an (11 nos + 11 CD-Rom) à SVM MULTIMEDIA ?

❑ 299 F au lieu de 418 F, prix de vente des numéros chez votre marchand de journaux

Je n'envoie pas d'argent maintenant, je paierai à réception de votre facture.

SIGNATURE : (Indispensable si vous vous abonnez)

Date : .....

Les noms et adresses de nos abonnés peuvent être communiqués aux organismes liés contractuellement avec le Groupe Excelsior, sauf opposition. Dans ce cas leur communication sera limitée au service de l'abonnement. Ces informations peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification dans le cadre légal (art. 27 de la loi du 06/01/1978). Offre valable jusqu'à fin 1996 et réservée à la France métropolitaine. Autres lieux de résidence, nous consulter au (33 1 46 48 47 08.

SVMM n°1

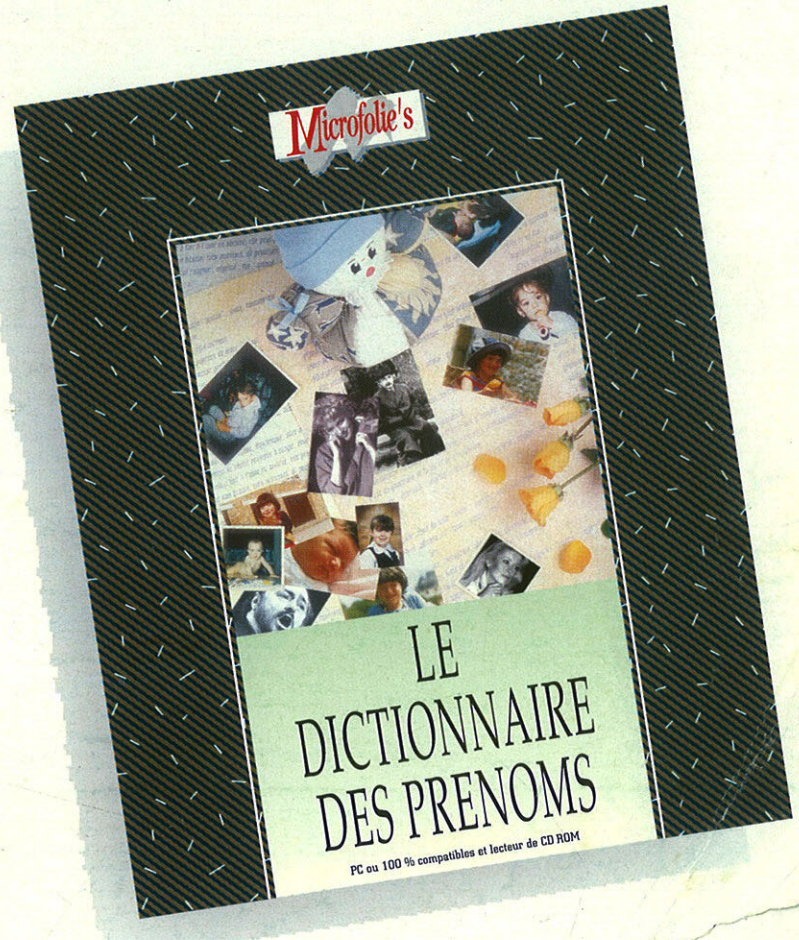
EXCELSIOR INFORMATIQUE - RC PARIS B 381 281 492

SERVICE LECTEURS

SVM multimédia

Complétez soigneusement cette deuxième carte afin de nous aider à vous offrir un service personnalisé. Votre demande de renseignements est transmise sous 48 h. aux annonceurs que vous sollicitez. Eux seuls vous expédieront la documentation demandée sous leur seule et unique responsabilité.

"Pierre, Rodéric, Venceslas, Eléazar, répandus ou rares, chaque prénom cache un sens et une origine. Les connaissez-vous tous ?"



... 3500 prénoms à découvrir

Ce produit original de conception et de réalisation 100% française fait partie de la gamme "Home" de MICROFOLIE'S. Cette gamme s'enrichira des titres suivants jusqu'à fin 95 :

Titres disponibles

Le Journal de l'Année 1994 ***(PC)*** • *Le Dictionnaire des Prénoms* ***(PC et MAC)***

Titres à venir *(titres non définitifs)*

Géo-Tuteur Europe ***(PC et MAC)*** • *Fou du Foot* ***(PC)*** • *Diététic* ***(PC et MAC)*** • *Neurotonic* ***(PC et MAC)***
Guide des vins ***(PC et MAC)*** • *Le Journal de l'Année 1995* ***(PC et MAC)***

Prix public conseillé : 249F TTC

Microfolie's

Pour toutes informations, merci de nous contacter à l'adresse suivante : ***2, villa de Lourcine - 16/24 rue Cabanis - 75014 Paris - Tél. (33 1) 53 62 50 00 - Fax (33 1) 53 62 50 01***

Service lecteurs n° 36

SOFT COLLECTION

Quickex.
FileEx.
Éditeur de Fax.
Salle de Gym et Remise en Forme.

Aménagez votre intérieur.
Aménagez votre jardin.
Le Nu artistique.
Agenda organiseur 2.
Mon traitement de texte.

Tests de QI.
Horoscope chinois.
Gestion de polices.
101 en-têtes de lettre.
Contrats types.

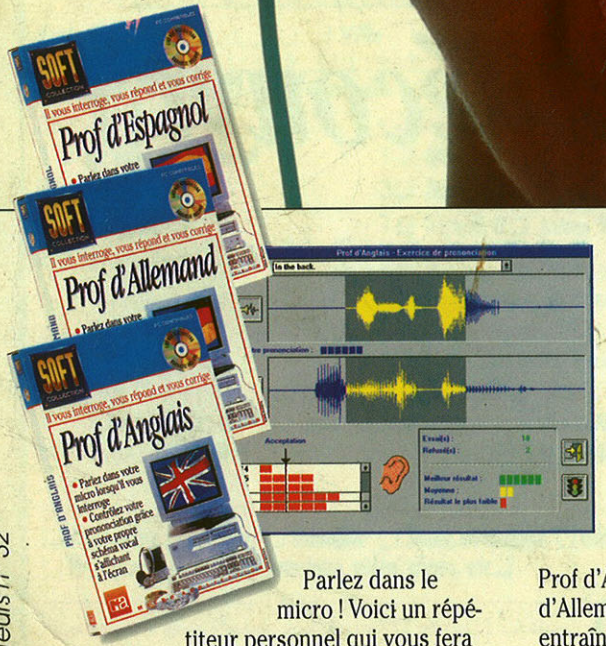
CV & lettres de motivation.
Dactylogiciel.
Réalisez vos cartes de visite.
Réalisez vos étiquettes.
Cliparts.

Soft Collection : à ce prix-là, ça n'a pas de prix !

PLUS DE 2 MILLIONS D'EXEMPLAIRES VENDUS

Pour 99 F, offrez-vous une langue vivante !

DIDIER GUEDJ



Prof d'Anglais - Réf. 1461 - CD-ROM - 99 F*
Prof d'Espagnol - Réf. 1462 - CD-ROM - 99 F*
Prof d'Allemand - Réf. 1463 - CD-ROM - 99 F*
* Prix TTC conseillé.

Parlez dans le micro ! Voici un répétiteur personnel qui vous fera travailler une langue étrangère en insistant sur sa parfaite prononciation. Véritable logiciel interactif, il vous interroge et attend vos réponses. Il vous permet également de contrôler votre prononciation grâce à votre propre schéma vocal qui s'affiche à l'écran. Une discussion d'affaire avec un correspondant étranger ou un départ imminent en voyage ? Vous n'avez plus l'habitude de parler la langue et les phrases ont du mal à se remettre en route ? Prof d'Anglais, Prof d'Espagnol ou Prof d'Allemand vous procureront un bon entraînement pour être immédiatement plus performant. Pour 99 francs, n'hésitez pas : vous en aurez pour votre accent !

La Soft Collection vous propose plus de 100 logiciels originaux de loisirs, bureautique et vie pratique, sur disquettes ou CD-ROM, de 99 à 195 francs !

Pour toutes informations complémentaires, contactez votre revendeur habituel ou appelez le 53 34 20 18

36-15 MICROAPP*

*1,29 F la minute

Micro Application
20-22, rue des Petits-Hôtels
75010 Paris.
Fax : (1) 53 34 20 00.

MICRO APPLICATION